Xanthin

pro gamer

CD'DE BU HAFTA

- **DEMOLAR** Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII, Deep Sea Tycoon, Freedom Fighters, Indy Car Series, Pure Pinball, Agent Sokoban, Rosso Rabbit in Trouble, Codename Silver
- **VİDEOLAR** Drake, FFXI, Fair Strike, Gangland, Jonit Operations, LotR: Return of the King, Railroad Tycoon 3, Rome: Total War

Sayı-6

SABAH

Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

ISSN 1304 - 3811

1.500.000 TL.



Devrim yapmaya gidiyoruz İstikamet Novistrana!

REPUBLIC THE REVOLUTION

İNCELEMELER

Northland
Viking usulü adalet

Cold Zero The Last Stand
Kiralık askerlik ne kadar kötü olabilir?

ROME: Total War
Savaşmak hiç bu kadar görkemli olmamıştı!

Warhammer
Bunlara oyuncak deyip geçmeyin...
Hepsi birer stratejik silah

İçindekiler

İNCELEMELER





ÖN İNCELEME

HABERLER



ONLINE

STRATEJİ REHBERİ



AYRICA...



Bilıştim, bilıştin, bilıştik

Geçtiğimiz haftayı toz duman ve en nihayetinde birkaç damla yağmurla kapattık. Toz ve duman Türkiye'deki en hatırı sayılır bilişim fuarı olan CeBIT Bilişim Eurasia'dan kalma… Yağmur damlaları ise güneşin yavaş yavaş pes etmeye başladığını gösteren iyi bir işaretti. İki gelişme de kendi içinde güzel ama şimdi ilkinden bahsedelim biraz.

CeBIT Bilişim Eurasia (hatta mümkünse kısaca Bilişim Fuarı), sadece döpiyesli hanımların ve takım elbiseli beylerin seri hareketlerle kendi aralarında kart değiş-tokuşu yaptıkları ya da "araçta muhasebe seti" gibi bizim sırrına eremediğimiz (ama illa ki bir yerlerde işe yarayan) birtakım ürünlerin satışlarının artması için düzenlenmiş bir etkinlik gibi görülmemeli. Burası aynı zamanda Türkiye'ye yeni giren, girecek olan tüm dumanı üstünde teknoloji ürünlerinin de topluca ortaya çıktığı dev bir manyetik alan üssü. İster eğlenmek, ister çalışmak için olsun teknolojiyi bir şekilde kullanan, kullanmak durumunda kalan herkesin ilgisinin bir haftalığına da olsa buraya çevrilmesi ise en basitinden söylersek havayı temizleyen, iyi bir gelişme.

Biz her Eylül'de olduğu gibi bu kez de oradaydık ve tüm elektronik camiasının (üreticilerden bahsediyorum, clubber'lardan değil) oyun oynayan yeni nesil için duyduğu sempatinin biraz daha arttığını gözleme şansımız oldu, çok da sevindik bu duruma. Oyunların masa başındaki bilgisayarlardan kurtulup renkli bilyeler gibi cebe doluştuğunu görmek insanı neşelendiriyor ama yine de 2003 Bilişim Fuarı'nda bizi bilgisayar başındaki zincirli koltuklarımızdan tamamen koparacak bir şeye rastlamadık. Galiba aramadık da…

Serpil Ulutürk

Yeni bir konsol daha

Phantom, PC'nin tahtını sallar mı?

Küçük küçük haberlerle bir süredir oyun gündeminde yerini almıştı Phantom. Bu haberlerle her defasında yeni bir özelliği ifşa olurken piyasaya çıkışı da ileri bir tarihe erteleniyordu. Artık o tarih yaklaştı, üstelik online oyun konsolu Phantom'un neye benzediği de ortaya çıktı.



Infinium Labs, "piyasadaki tüm konsollardan daha hızlı" olacağını iddia ettiği Phantom'un teknik özelliklerini son haliyle açıkladı: 2GHz ila 3GHz işlemci, 120 GB hard disk ve sekiz saniyede yüklenen WinXPe işletim sistemi. Ayrıca video bağlantı bileşenleri, dolby dijital 7.1 audio ile dahili kablo, DSL modem ya da WIFI kartı.

Peki ya oyunlar? Dünyanın tüm donanımı ve hızı bir araya gelse de oyunlar olmadan bir anlamı yok. Infinium Labs, ilk etapta en "baba" oyunların bulunmayacağını itiraf etmekle birlikte Phantom'un 5 bin oyunluk bir listeyle piyasaya çıkacağını açıklıyor. Kullanıcılar ise bu oyun sayısından bağımsız olarak aylık üyelik bedelini ödeyecek; EVE Online, Everquest ve Star Wars Galaxies gibi popüler MMORPG'lerdeki gibi. Aylık üyelik bedeline rağmen konsol arayüzünde reklamlar belirmeye devam edecek. Ancak Infinium Labs'in belirttiğine göre, reklam gelirleri istenen seviyeye ulaştığında zaten kullanıcılardan da ücret talep edilmeyecek.

Oyunun beta testine, başvuran 28 bin kişinin arasından seçilen 300 kişi tarafından 15 Eylül'de başlanacak. Gelişmelerle tekrar birlikte olacağız.

Full Spectrum Warrior PC'de

Ama tarihi belli değil...

Pandemic Studios'un ABD ordusu için tasarladığı taktik shooter Full Spectrum Warrior'ın Xbox'ın yanı sıra PC'ye de uyarlanacağı duyuruldu. Bir eğitim simulasyonu mahiyetinde olan FSW'de oyuncular kendilerini bir Ortadoğu kentine operasyona giden komandoların yerine koyacak. Oyun Xbox için önümüzdeki yıl çıkacak ve PC de onu izleyecek.

Oyunu geliştirenlerden William Henry Stahl, önce Xbox'ta çıkacak olmasının da ABD ordusunun talebi olduğunu (askerler için daha pratik olur diye düşünmüşler), yoksa PC'ye daha uygun bir oyun olduğunu söylüyor. Stahl'ın belirttiğine göre FSW, "daha önce hiçbir askeri oyunda olmayan bir realizm ve doğruluk seviyesine" sahip. (Ortadoğu'da geçmesinden anlamalıydık.) Stahl, bu yıl E3'te Oyun Eleştirmenlerinden En İyi Oyun ve En İyi Simulasyon ödüllerini alan FSW'nin "CNN'de haberleri izlemek" gibi bir etki yaratacağını söylüyor.



FSW'da en önemli unsurlardan biri de yapay zeka. ABD ordusu oyundaki askerlerin gerçek askerler gibi, yani çakı gibi olmasında diretince yapay zeka da buna göre geliştirilmiş. Askerler hem bireysel, hem de grup olarak gayet "zeki" imiş. Hayatta kalmak için ellerinden ne gelirse yapıyorlarmış. Bu yüzden de berbat durumların içinden sıyrılmalarını seyretmek çok eğlenceliymiş. Tabii Stahl'a göre.

Scrapland sitesi açılıyor

Mercury Steam Entertainment, beklenen futuristik aksiyon oyunu Scrapland için bir web sitesi açtı. www.scrapland.com adresli sitede oyuncular yeni ekran görüntülerini bulabilecekleri gibi oyun hakkında bilgilere, karakter detaylarına, duvar kağıtlarına ve forumlara ulaşabilecek. Scrapland, D-Tritus adlı kendi kendini monte eden bir robotu konu alıyor. D-Tritus, dev robot kenti Chimera'da iş bulmaya çalışıyor. D-Tritus'un karşılaştığı herhangi birinin kimliğini alma yeteneğine sahip olacağı söyleniyor. Hadi bakalım...



The Movies

Hollywood'da şöhret basamaklarını farklı bir şekilde tırmanmak...

Aşk, ihtiras, şiddet, nefret ve balon... Oyun aleminin en sevimli adamlarından biri, Peter Molyneux geliştiriyor, Activision dağıtıyor. The Movies, Ocak 2004'te en yakın bayide!..

Ama bu sefer bahşişimizi verip frigomuzu yerken dev ekrandaki klişelere tahammül etmek zorunda değiliz. Zira elimize kendi filmlerimizi çekme ve hatta Hollywood'da kendi stüdyomuzu işletme fırsatı geçiyor. Böylelikle "ben olsaydım"la başlayan cümleleri oracıkta kesebilir ve kolları sıvayarak "motor" diyebiliriz.

Üstelik The Movies bize 1920'lerden başlamak suretiyle sessiz filmlerden siyah-beyazlara, müzikallerden gerilimlere bir sürü seçenek sunuyor. En ileri teknolojileri kullanabilir, yeni tekniklerin öncüsü olabiliriz. Ya da sadece çok iyi filmler yaparız ve gişe rekorları kırarız. Tercih bize kalmış.



The Movies'te çekeceğimiz filmlerin temasını, senaryosunu, setini, oyuncularını ve kostüm/dekorlarını biz belirleyebiliyoruz. İzleyicileri kendimize hayran bırakmak için yeni çekim teknikleri, özel efektler, kamera açıları filan da yaratabiliriz. Ayrıca çektiğimiz her filmin bir tanıtım videosu ve web sayfası da şirketten. Geriye bir tek Ocak ayına kadar beklemek kalıyor.

Celtic Kings: The Punic Wars

Dönelim Roma İmparatorluğu devrine...

Haemimont Games, Celtic Kings: The Punic Wars'ı hazırladıklarını duyurdu. Strateji türündeki oyun, MÖ 264 ve 146'da Roma ve Kartaca arasında yapılan üç savaşı konu ediyor. Celtic Kings: Rage of War'dan farklı olarak bu oyunda kendi tarihi orduları ve yapılarıyla iki yeni millet var: Kartacalılar ve İberyalılar. Ancak Celtic Kings: The Punic Wars için henüz bir çıkış tarihi bildirilmedi.

Oyunu adventure ve strateji modlarında oynamak mümkün. Strateji modunda, kendi askerlerinizi geliştirebilecek, kadronuza hero'lar katabileceksiniz. The Punic Wars'ta ayrıca single-player için iki macera da var: İlkinde Alpler'i geçerken Hannibal'ı takip ediyoruz. İkincisinde Roma İmparatorluğu'nun gittikçe büyümesine ve güçlenmesine tanık oluyoruz.



Celtic Kings: The Punic Wars'taki diğer yenilikler ise savaş alanları, haritalar ve 100'ün üzerinde ses efekti. Ayrıca yeni oyun motoru, askerlerin otomatik eğitimine, erzakların teminine, kulelerden okların yönlendirilmesine, birliklerin yenilenmesine, zırhlı araçlara ve kanlı saldırılara olanak sağlıyor.

Bekliyoruz...

Bu oyunlar bizimle oyun oynuyor. Sürekli çıkış tarihleri değişiyor, bir görünüp bir kayboluyorlar... Bu yüzden kafanız karışmasın, hayalleriniz suya düşmesin diye biz size sürekli haber veriyoruz, hem de listeyi sürekli güncelleyerek. Bu ay sonuna kadar neler çıkacağını aşağıda görebilirsiniz.

Enclave
RPG ....19 Eylül

Freedom Fighters
Aksiyon ....19 Eylül

Wings of Honour
Simulator....................19 Eylül

Paradise Cracked
Taktik ....24 Eylül

Midnight Nowhere
Adventure ....24 Eylül

No Man's Land
Strateji ....26 Eylül

Dragon's Lair 3D
Aksiyon ....26 Eylül

Silent Storm
Taktik ....26 Eylül

World Racing
Yarış ....26 Eylül

Commandos 3: Destination Berlin
Strateji ....26 Eylül

UFO: Aftermath
Strateji....................26 Eylül

Crusaders: Battle for Outremer
Strateji....................26 Eylül

RC Cars
Yarış ....26 Eylül

Massive Assault
Aksiyon ....26 Eylül

Supreme Ruler 2010
Strateji....................26 Eylül

Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough
FPS....................26 Eylül

SimCity 4: Rush Hour
Strateji....................26 Eylül

NHL 2004
Spor ....26 Eylül

C&C Generals: Zero Hour
Strateji ....26 Eylül

London Racer: World Challenge
Yarış ....26 Eylül

Rome: Total War

Total War serisi Roma kapılarına kadar dayandı

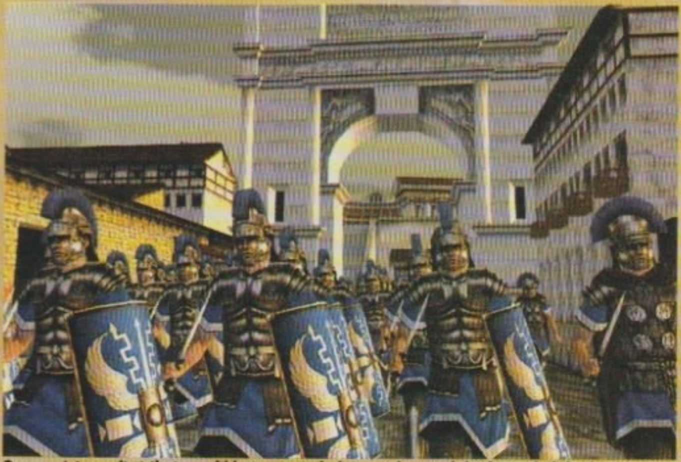
Çıkış Tarihi: 31 Ocak 2004
Tür: Strateji
Yapımcı: Creative Assembly
Dağıtımcı: Activision
www.totalwar.com



Bir haritanın başına geçip strateji geliştirmekle o haritanın kahramanlarına yakından bakmak farklı şeyler. Bu fil hesapta yoktu!

Creative Assembly, Shogun ile başlattığı Total War serisine Medieval'dan sonra Rome ile devam ediyor. Binlerce kişilik ordularla yapılan çarpıcı savaş sahneleri ile dikkat çeken Total War serisi bu kez daha çok ilgi göreceğe benziyor. Rome, MÖ 300 yılı civarında, Roma'nın İtalya yarımadasında güçlenmeye başlamasından sonraki dönemi kapsıyor ve tarihi yeniden yazmamıza olanak sağlıyor.

Oyun yapımında oldukça ciddi ve iddialı bir firma Creative Assembly. Total War serisinin ilk oyunu Shogun: Total War'ın ardından geçen sene Medieval'ı ve ayrıca Medieval için genişleme paketi olan Viking Invasion'ı çıkardılar ve bu oyunlar pek çok ödül kazandı. Rome ise şimdiden dünyanın en büyük oyun fuarı olan E3'ün en iyi strateji oyunu seçildi ve 5 tane ödül aldı. Bu bile bizi ne tip bir oyun beklediğini anlatmaya yeterli aslında.



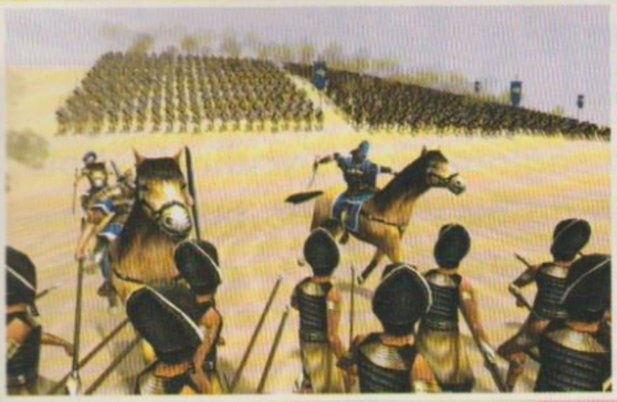
Oyunun iyice geliştirilmiş grafikleri sayesinde lejyonerleriniz daha bir asil, daha bir mağrur.

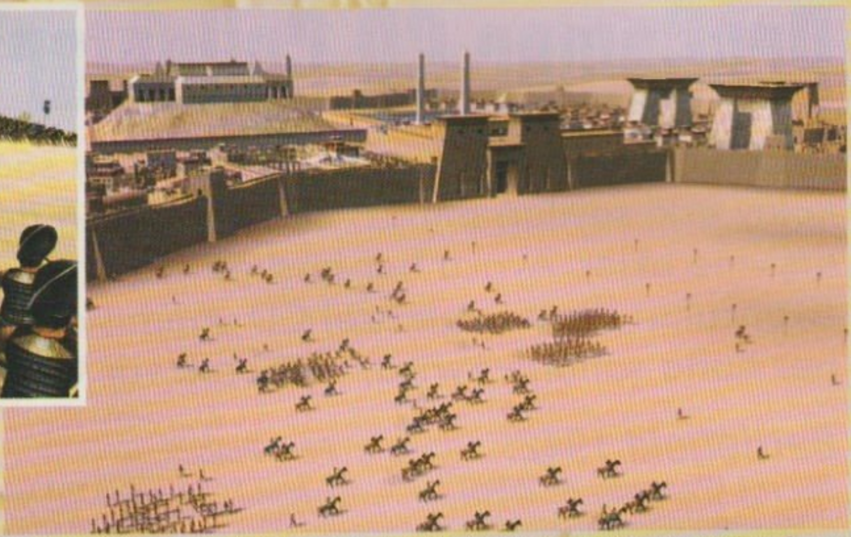
Savaşları Total War serisinin diğer oyunları ile kısmen aynı olsa da Rome, serinin önceki oyunlarına göre daha geliştirilmiş ve birçok yenilik içeren bir oyun motoru ile geliyor.

Artık üç boyutlu savaş alanında iki boyutlu askerler yerine motion capture teknolojisi ile hazırlanmış tamamen 3 boyutlu ve detaylı askerler ile savaşacağız. Medieval'dan farklı olarak, birimlerimiz teke tek çarpışabilecekler, böylece oyunun savaş havasını iyice yansıtması ve savaşın daha sinematik bir şekilde ilerlemesi planlanmış. Ekran görüntülerine bakınca insan hayret içinde kalıyor. Binlerce askerin savaş alanında birbirine girdiğini görmek etkileyici. Yapımcılar, daha önce hiçbir oyunda görülmemiş büyük savaş sahnelerini görebileceğimizi, fakat yine de oyunun yüksek konfigürasyon istemediğini ısrarla belirtiyor.

Yağmalamak serbest

Tabii ki tek yenilik bu değil. Artık strateji haritamızda kurduğumuz bütün yapılar savaş alanında görülebilecek ve bu yapılarla etkileşime girilebilecek. Etkileşim derken askerlerinizin Mısır'a yapılan bir akında Mısır Çarşısı'ndan alışveriş yapacağını kastetmiyorum. Örneğin şehrimiz kuşatıldı, surların üzerine okçuları dizip yükseklik avantajından yaralanabileceğiz. Savaş anında binalar ve surlar hasar alabilecek, yıkılabilecek veya binaları ateşe verebileceğiz. Şehirler nüfusun artışı ile büyüyebilecek, savaş anında şehrin surları ardında yaşayan





Total War serisinin en sevilen özelliği savaş sahnelerindeki görkemdir, Rome'da bu iş iyice abartılmış gibi.

halkı görebileceğiz. Ya da isyan çıkan bir şehirde isyancılar ile şehrin sokaklarında birebir çarpışabileceğiz. Yapılar bulundukları bölgelerin özelliklerini taşıyacak. Ayrıca savaş alanları oldukça zengin bir şekilde dizayn edilmiş. Yol, köprü gibi en ince ayrıntılar bile düşünülmüş.

Fakat diğer Total War oyunlarında olduğu gibi tek önemli etken savaş değil. Önceki oyunlarda önemli bir rol oynayan diplomasi ve ekonomik mücadeleler Rome Total War'da da geçerli. Strateji haritamız geliştirilmiş, eski oyunlardaki Risk tarzı strateji haritasının yerine 3 boyutlu bir harita getirilmiş. Bölgenin coğrafi özelliklerini ve şehirleri detaylı bir şekilde buradan görebiliyoruz. Artık harita bölge bölge değil, tamamen interaktif bir şekilde hazırlanıyor, böylece ordularımızı haritada istediğimiz bölgeye yerleştirebileceğiz. Örneğin, ordularımızı bir dağ geçidine yerleştirerek, düşman ordusuna tuzak kurabileceğiz. Bu da oyun üzerindeki kontrolümüzü artırıyor. Fakat bununla birlikte eskisinden daha zor olacağını düşünüyorum, çünkü haritadaki alanımızın genişlemesiyle daha sağlam kararlar almamız gerekecek.

Yapımcılar önceki Total War oyunlarındaki basit seçim, ordu düzeni gibi özelliklerden daha fazlasını oyunculara verdiklerini belirtiyor. Ordu formasyonlarını artık çok daha kompleks bir şekilde kontrol edebileceğiz. Kullanıcı arabirimi de buna göre geliştirilmekte.

Oyunda 3 adet mod bulunuyor; campaign, historical battle ve tutorial. Campaign modunda her ülkenin kendine ait olan campaign' lerinden birini seçip oyuna başlıyoruz ve sınırlarımızı genişletmeye çalışıyoruz. Capaign modunda Roma, Kartaca, Yunan, Mısır, Alman gibi 21 ayrı ırk ile oynayabileceğiz. Historical battle modunda, Sezar, Hannibal gibi hükümdarların tarihi savaşlarını oynama şansını elde ediyoruz. Tutorial bölümü ise bilindiği üzere öğretim amaçlı olan bölümlerden oluşuyor. Bu modlar dışında Rome: Total War bir harita editörü ile birlikte geliyor. Bu editör önceki Total War oyunlarına oranla daha geliştirilmiş durumda. Böylece kendi savaş alanlarımızı ve savaşlarımızı yapabileceğiz. Ayrıca Roma campaign'lerinde sadece imparator olmak durumu kurtarmayacak. Açıklamalara göre bir de senato olacak ve bize belirli görevler verecekmiş. Bunları yapmak gibi bir zorunluluğumuz yok fakat yapılan görevlere göre ünümüz artacak ve daha büyük ve saygın bir imparator olma yolunda ilerleyebileceğiz.

Az asker, çok strateji

Total War serisinin önceki oyunlarında asker sayısı çok fazlaydı, toprak ele geçirdikçe o topraklarda bulunan üniteleri kullanabiliyorduk ve bu bir süre sonra oldukça sıkıcı bir hal alıyordu. Her ırkın askeri üniteleri azalmış fakat artık üniteler ırklara göre değişiyor ve bu ünitelerin hepsinin özellikleri farklı. Romalı lejyonerler oklardan korunabilmek için kalkanlarını etraflarında ve üstlerine birleştirerek (Gladyatör' de Kartaca savaşının canlandırıldığı sahne) ilerleyebiliyorlar. Barbarların savaş köpekleri ve Kartaca'nın filleri var. Fakat bu durum dengelenmiş, filler çok pahalı, ayaklı üniteler ise fillere göre çok ucuz ve filleri öldürmek içinse kılıç fırlatma gibi hamleler yapabiliyorlar. Ayrıca düşmanımızın filleri yönetmeyi öğrenebilmesi ve kendi safına geçirmesi gibi bir durum söz konusu.

Bir diğer sıkıcı özellik ise, artan topraklarla birlikte yönetimin zorlaşmasıydı. Artık topraklarımıza valiler atayabileceğiz. Bu valiler şehirleri yönetecek ve vergi, asker eğitimi gibi işlemleri otomatik olarak yapabilecek. Fakat yapay zekanın bunları ne kadar iyi yapacağı şüpheli. Ne olursa olsun mutlaka şehirlerimizi sürekli kontrol etmemiz gerekecek.

Rome, bize imparator olmanın tadını yaşatacağa benziyor. Gerek grafikleri, gerekse oynanış bakımından Creative Assembly verdiği sözleri tutabilirse oyun piyasasını sarsabilecek bir yapım. Total War serisinin diğer oyunlarına bakınca yapımcılara güvenmemek işten değil. Kısaca strateji oyunları arasında devrim yapabilecek bir oyun geliyor.

M. İberia AYDIN



Yeni Total War'da binalar ve kaleler de yakılıp yıkılabilecek. Oyun bu haliyle daha gerçekçi.

ProGamer CD Collector's Edition

Düzenli dergi okuyucusu aynı zamanda sağlam bir arşivcidir de. Kolay kolay eski sayıları atmaz, eksik kalanları da bir yerlerden bulur arşivine ekler. Ayrıca her başlığa aldanıp "demek ki bu sayıda koleksiyoncuları düşünerek özel CD yapmışlar" demez. ProGamer CD'leri her hafta şahane ayrıca, ne gerek var Collector's Edition'a falan?

demo

Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII



Battlefield 1942'nin çıkmış ikinci ek bölüm paketi. Garip ve bilinmedik silahların kullanılabileceği bu oyunda 16 yeni aracımız var. Ayrıca sekiz yeni bölüm ve dört yeni silah kullanılabiliyor. Oyun bugünlerde piyasaya çıkmak üzere.

Deep Sea Tycoon
Aquazots ırkının inceliklerini öğrendiğimiz oyunda beceriksiz ve sizin desteğiniz olmasa yıkılacak bir uygarlık yaratıyorsunuz.

Freedom Fighters
Amerikan propagandası bir taktiksel strateji oyunu. Grafikler ve sesler oldukça etkileyici.

Indy Car Series
İnanılmaz grafikler ve gerçekçi sesleriyle bu oyunda 33 arabayla birçok pistte yarışabiliyoruz.

CD'nizin autorun'ı başlatmaması durumunda:
'Bilgisayarım'dan CD sürücünüze, buradan da "Demo" klasörüne girin ve istediğiniz demonun olduğu klasöre giderek dosyayı çalıştırın. Cd ile ilgili problemlerinizi progamer@progamermag.com'a yazın.

Pure Pinball
Şimdiye kadar yapılan TILT'lerin en iyisi.

Agent Sokoban
Eski bir dostun yeniden uyarlanması. Üstelik müzikleri de çok güzel.

Rosso Rabbit in Trouble
Sorunlu bir şükran günü tavşanı ve onun toplaması gereken malzemeler üzerine oturtulmuş zeka dolu bir oyun.

Codename Silver
Geçmişi belli olmayan bir ajanı oynadığınız bu oyunun demosunda 3 bölüm yer alıyor.

araç

- Quick Par
- Dungeons and Dragons 3rd Edition
- Character Generator v1.2
- NVidia Windows 9x sürücüleri
- k-lite codec
- DVD Decrypter
- Winamp 3
- Winiso
- Yahoo! Messenger

ScreenShots

- Greyhawk: Temple Of Elemental Evil
- Harry Potter Quiddith Cup
- Homeworld 2
- Horizons
- Pop Idol
- Sinbad
- Chase The Express
- Resident Evil 3
- Ridge Racer 5
- Spy Hunter 2
- Warlords Battlecry

Drake
Ailenin yok olmasından sonra intikam için yollara düşen bir psikopatın hikayesi daha. Geometriyle iç içe yerleştirilmiş bir oyun. Yani zeminler ve kişiler hoplayıp zıplarken kullanılabiliyor.



video

FFXI
Final Fantasy serisi hep çok tutmuştu, ancak bu, Amerika için tasarlanmış online versiyonu.

Fair Strike
Teröristler her yerde, helikopterler ise sizin kontrolünüzde.

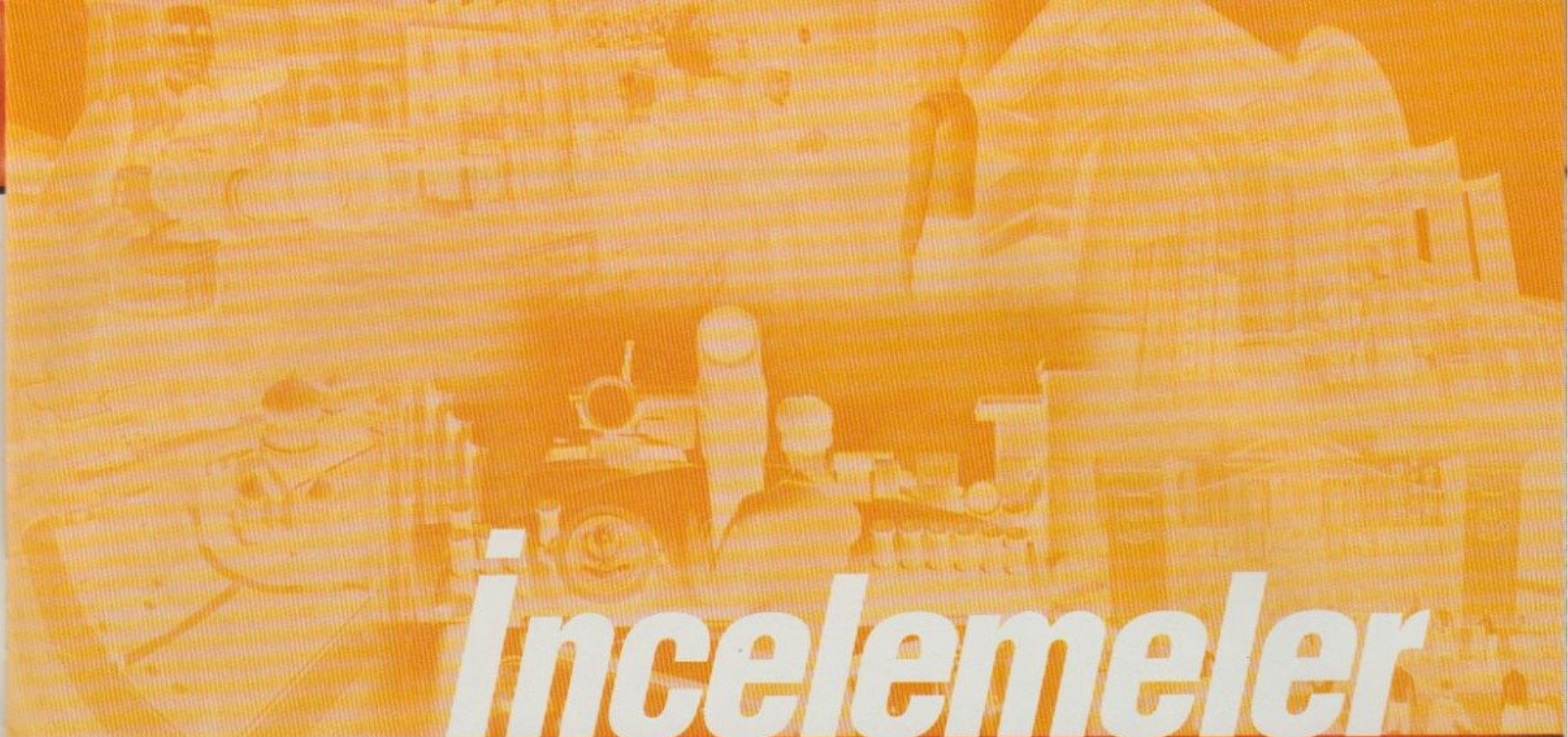
Gangland
Kendi suç imparatorluğunuzu kurmaya çalışıyorsunuz.

Joint Operations
Endonezya'da iç savaşın ortasında kalan bir askeri oynadığınız oyunun en kuvvetli tarafı multiplayer seçeneği.

LotK: Return of the King
Unutmayın, oyun filmden önce çıkacak.

Railroad Tycoon 3
Basitçe saatlerce bir demiryolu inşa etmek ve yeni istasyonlar...

Rome: Total War
İster Romalılar'ı oynayın ister Kartacalılar'ı, uzun, uykusuz geceler bizi bekliyor.



İncelemeler



Republic S.10

RAKAMLARIN DİLİ

100 - 85: Kolay kolay her oyuna kısmet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

84 - 70: Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

69 - 50: Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

49 - 30: Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

29 - 0: İsmini duyduğumuz anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelenmelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.

Biz de devrim istiyoruz!

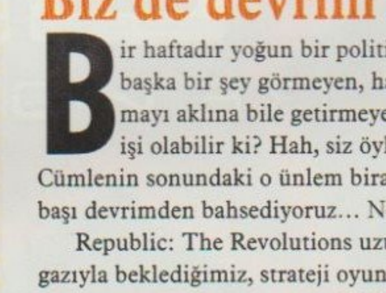
Bir haftadır yoğun bir politik gündemimiz var. Kendi halinde, gözü monitöründen başka bir şey görmeyen, hani arada bir fincandaki kahvesi bitmese yerinden kalkmayı aklına bile getirmeyen bu üç beş insanın politikayla (hem de yoğun olanıyla) ne işi olabilir ki? Hah, siz öyle sanmaya devam edin, biz o arada devrim bile yaptık! Cümlenin sonundaki o ünlem biraz fazla kaçmış olabilir, nihayetinde devrim dediysek masa başı devrimden bahsediyoruz… Neyse, karıştırmayalım şimdi.

Republic: The Revolutions uzunca bir süredir Eidos'un verdiği "böylesini görmediniz" gazıyla beklediğimiz, strateji oyunlarına ilgi duyan herkesin ağzını sulandıran bir oyundu. Bütün çok şişirilen oyunlar gibi biraz hayal kırıklığıyla birlikte geldi ama yine de adı yeter, oynadık. Dergide henüz Republic'i bitirebilen yok ama politika yapmanın sırlarına erecek kadar ilerleyenler, çalışma masasına kürsü, bize de seçmen muamelesi yapanlar var.

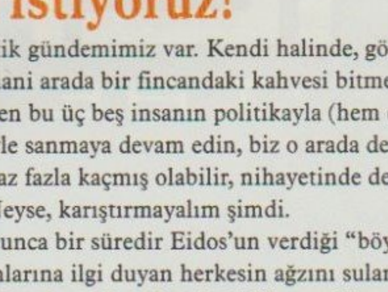
"Ben anlamam devrim falan, bana sağa sola koşturup iş yaptırabileceğim minik köylüler verin" diyenler için haftanın önerisi Cultures serisinin yeni oyunu Northland. Viking uygarlığının bağrından kopmuş cengaver kahramanların kötü tanrılara karşı verdiği savaşı oynarken, ne kadar kuzeyde kalsa da bu toprakları eviniz belleyip, kek seven Viking halkına bol bol buğday öğüteceksiniz!?

Haftanın sürprizi ise Warhammer. Dünyanın her tarafındaki binlerce insanın, üzerinde bilgisayar olmayan bir masanın başına geçip kendi ordularını kurduğu, yönettiği bu oyunla hala tanışmadıysanız buyrun tanıştıralım. Evet biraz pahalı bir hobi ama çok zevkli.

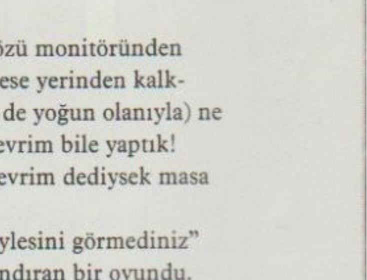
Bunu da beğenmediyseniz haftanın en kötü seçeneği olan Cold Zero'yu önünüze sürüp, "Bu mu yani? Hoş mu?" diyoruz.



Northland S.14



Cold Zero S.16



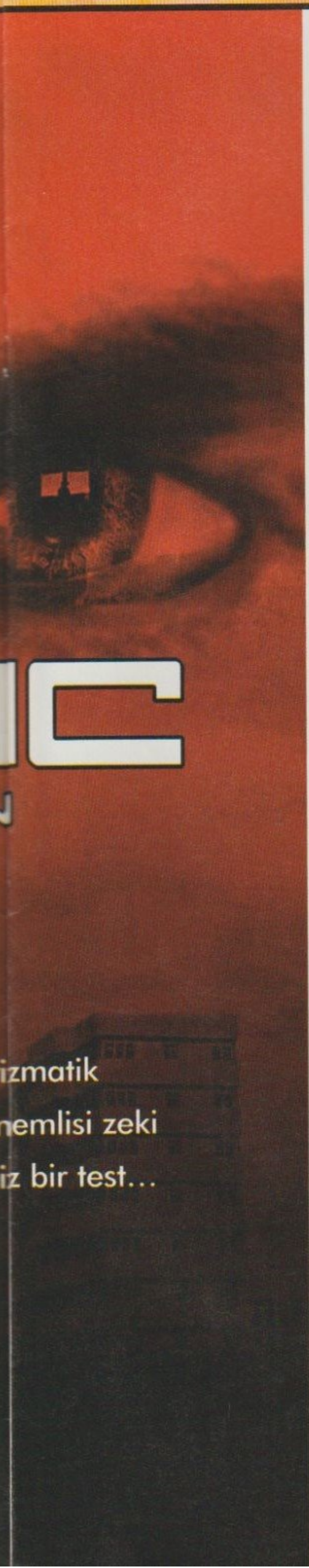
Warhammer S.18



REPUBLI
THE REVOLUTION

Devrim yapmak her babayiğidin harcı değil. Kararlı olacaksın, kari
olacaksın, sosyal olacaksın, zengin ve güç sahibi olacaksın. Ama en ör
olacaksın. Ne kadar zeki olduğunuzu görmek istiyorsanız Republic eşsi

TÜR: Strateji
ÜRETİCİ: Elixir
DAĞITIMCI: Eidos Interactive
www.novistrana.com
İTHALATÇI: Aral İthalat
SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 800 MHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı





Bazı oyunları anlatırken rahatça herkesin bildiği bir başka oyunu örnek gösterip "bu da onun gibi işte" dersiniz ve böylece karşınızdakinin kafasında bir fikir oluşturmak için bir sürü dil dökmenize gerek kalmaz. Fakat, Republic onlardan biri değil. Daha önce oynadığınız hiçbir strateji oyununa benzemediği gibi iki noktadan sonraki Revolution (devrim) sözcüğü de tesadüfen oraya eklenmemiş. Belli ki, oyunun "tema"sı kadar tarzına da gönderme yapıyor.

Kolay yerinden başlayalım; Republic, Rusya'nın liderliğindeki komünist Doğu Bloku ülkelerinden birinin (ama sanal) yönetimini değiştirmeye yeminli bir adamın hikayesi. Oyunu ilk gördüğünüzde kapitalist düzene karşı bir mücadeleye girişeceğinizi düşündürmesine rağmen tam aksine komünizmle savaşacağınızı fark etmeniz uzun sürmeyecek ama olsun, devrim devrimdir!

10 soruda karakter analizi

Republic daha oyunun başından kendi farkını bütün ağırlığıyla hissettiren bir oyun. Hani işe karakter yaratmakla başladığınız oyunlarda eldeki puanı kafanıza göre belli özelliklere dağıtırsınız ya, Republic bunun yerine gerçek bir karakter testi ile başlıyor. Size tam 10 tane soru soruluyor ve bunlara verdiğiniz cevaba göre bütün oyunun kaderini etkileyecek olan üç kriterin (güç/force, nüfuz/influence ve para/wealth) dağılımı ile ideolojiniz ortaya çıkıyor. Zaten bundan sonrası da tek başınıza Photoshop'u çözmeye çalışmaktan çok farklı değil. Bakalım nasıl anlatacağız...

Oyunun bence en büyük özelliklerinden biri müthiş bir "kendine güven" gerektirmesi. Eninde sonunda bir oyun elbette ama hayatının her adımında bir yol göstericiye, yanlıştan koruyan bir rehbere ihtiyaç duyanların Republic'ten zevk alabileceğini sanmıyorum. Burada lider sizsiniz ve kesinlikle yalnızsınız. Şöyle düşünün; bir şehre giriyorsunuz, hiçbir yerini bilmediğiniz, kimseyi tanımadığınız ama ele geçirmek zorunda olduğunuz bir memleket parçası... Ne yapacaksınız? Karakter testini tamamlayıp adamınızın ana ve yan özelliklerini belirledikten sonra oyun bu soruyla başlıyor. Kendinize



İhtiyacınız olan şeye göre ya köşe bucak kaçacağınız ya da peşinden koşturacağınız biri.

güvenilir yardımcılar bulmak, şehrin her köşesini araştırıp buralarda eylemler yapmak, bölge bölge hakimiyeti ele geçirmek, Kiril alfabesiyle yazılmış gazeteleri okumak, gücünüz büyüdükçe ortaya çıkan iç ve dış sorunların üstesinden gelmek, son olarak da yeni bir şehirden hikayeye devam etmek en temel göreviniz.

Bu temel görevi yerine getirirken oyunu Photoshop'a benzeten yanı ortaya çıkacak, yani kurcaladıkça "aaa, bu da varmış" diyeceğiniz türden bir ton gizli (ya da sonradan ortaya çıkan) özellik. Bunları anlatmadan önce bir şehrin kontrolünü ele geçirmek için yapılması gerekenlerden bahsedelim. Bölgelere ayrılmış olan büyük bir şehirdesiniz ve yol almak için her bölge hakkında fikir sahibi olmanız gerekiyor, yani oyunda "istihbarat" her işin başı. Devletlerin istihbarat birimlerine yığınla para akıttığını düşününce Republic'teki bu mantığın gayet yerinde olduğunu söylemek mümkün. Neyse... Sokaklarını arşınlayıp mekanlarını bellediğiniz, insanlarıyla konuştuğunuz bu bölgeler için artık hain planlarınızı gerçekleştirmenin zamanı geldi.

Örgütçü geldi haanım!

Yapabileceğiniz şeylerden biri kapı kapı dolaşıp bildiri dağıtmak. Bir gece vakti siz ya da adamlarınızdan biri gidip propaganda malzemelerinizi evlere bırakacak ve ertesi gün göreceksiniz ki artık o bölgede bilinen, belli bir güce ve etki alanına sahip bir yeraltı örgütü olmuşsunuz.

Bir başka olası eylem grafiti yapmak. Bu kez de kendimize pürüzsüz, geniş bir duvar bulup sprey boya kutumuzu iki kez salladıktan sonra grafiti sanatı üzerinden politika icra ediyoruz ve koşar adımlarla mekanı terk ediyoruz. Kullanabileceğiniz en etkili silah ise belli bir izleyici kitlesinin karşısında, kürsünün başına geçip konuşma yapmak. Evet evet, tam da politikacılar gibi.

Bütün bu eylemlerdeki stratejik nokta her işi herkesin yapamaması. Siz ve adamlarınız (bunlardan böyle kalabalık bir ekip gibi bahsettiğime bakmayın, uzunca bir süre sadece 2 adamınız olacak) belli işler yaptıkça kişisel özelliklerinizi geliştiriyorsunuz ve daha yetkin hale geliyorsunuz ama bir taraftan da diğer konulardaki yetenekleriniz zayıflıyor. Yani her bir karakteri bir konuya odaklamak ve uzmanlaşmasını sağlamak en mantıklısı.

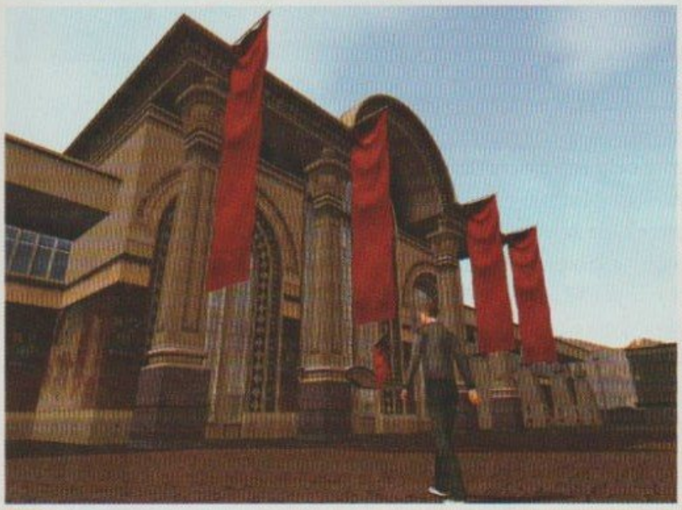
Zengini parayla kandırmak?

Şehir içindeki her bölgenin koşulları da tıpkı karakterler gibi kendine özel. Az önce saydığımız üç ana etmenin (güç, etki, para) her bölgedeki değeri farklı. Mesela şehrin işçi kesiminin yaşadığı banliyölerde en etkili silahınız güç (force) iken zengin mahallelerinde iş bitirici etmen para (wealth). Yani göreviniz ne sadece işçileri örgütleyerek ne de zenginlerle kokteyllerde kadeh tokuşturarak sonuca varmanıza izin vermediği için çok iyi bir denge kurmanız gerekiyor. Bu değerler sadece bir bölgeyi nasıl hizaya sokacağınızı değil oradan ne kadar kaynak elde edeceğinizi de belirliyor.

Kaynak elde etmek mi? Evet, bir de böyle bir durum var Republic'te. Oyun gün gün ilerliyor ve girebildiğiniz bölgelerdeki gücünüz ve oranın kendi kaynakları ölçüsünde size puan ekleniyor. Siz nasıl bir karakter yaratacaksınız bilmiyorum ama benim asi ve de Deli Yürek kıvamındaki adamımın gözü parada pulda olmadığından en kolay hakimiyet kurduğu bölgeler şehrin mürekkep yalamış kesiminin yaşadığı Cihangir benzeri mahallelerdi. Ve buralarda gelişmek çok daha rahat oldu.

Düşman fraksiyonlar

Republic'te şehrin tek yeraltı örgütü siz değilsiniz. Yani karşınızdaki tek düşman yönetimi elinde tutan askeri güçler olmayacak, bir de kendi ideolojilerini yaymaya çalışan ve size göre daha güçlü ve zayıf yanları olan başka örgütler var ki işinizin adı ne, onlarla da uğraşın. Hani bölgelerden elde ettiğiniz kaynaklar vardı ya, işte onları örneğin bu adamları saf dışı etmek için harcayabiliyor-





Üstteki resimde elini kolunu sallayarak dolaşan adamınız alttaki namlunun burnunuza dokunmasına neden olabilir. Dikkatli olun.

sunuz. Yani anlatmakla bitecek gibi değil ve yazıyı sıkıcı hale getirmesi pahasına şu ana dek oyundaki sistemi ısrarla açıklamaya çalıştım ama yeter! Oyun inceleme zevkimi Republic anlatacağım diye bir kalemde silip atmak istemiyorum, ben yazarken eğlenmek istiyorum!

Sistem böyleyken böyle, peki bütün bu olayların geçtiği ortam nasıl bir yer? Oynarken nereyi görüyoruz bilgisayar ekranında, adamımız yakışıklı çıkıyor mu, komünistler nasıl insanlar, Rusça bilmeden de oynayabiliyor muyuz?.. Republic çok detaylı ve 3D olarak tasarlanmış, içinde kameranızı rahatça hareket ettirip her köşesini görebildiğiniz, insanlarına ve mekanlarına iyice yakından bakıp haklarında bilgi edinebildiğiniz bir şehir ortamı sunuyor. Fakat bu şehir ekranını hiç açmadan da oyunu bitirebilirsiniz. Çünkü bütün kontrollerinizi aslında bir başka ekrandan yapıyorsunuz. Ama bu durum, oyunda ciddi yer kaplayan bir ortam olarak şehrin ve insanlarının bütünüyle işlevsiz olduğu anlamına gelmemeli. Muhakkak bir anlamı olmalı. Ben bulamamış olsam da...

Şehrin sokaklarında gezerken en çok göze batan nokta çok az modelleme yapılmış olması. Komünist düzenin insanları tek tipleştirdiğine mi vurgu yapılmak istenmiş bilmiyorum ama şehir içinde karşınıza sadece birbiriyle aynı boy ve kiloda, mavi etekli, beyaz gömlekli ve sarı saçlı kadın NPC'ler ile siyah çizgili pantolonlu erkek NPC'ler çıkıp duracak. Adeta bir deja vu cenneti. Mekanlar için de durum çok farklı değil. Bir cadde boyunca dizilmiş binaların diğer caddelerdekinden farkı yok.



Sıkılsanız da oynayın

Republic kolayca anlayıp başında sıkılmadan saatler geçirebileceğiniz oyunlardan değil. Gerek zaman parametresinin işleyişi, gerek aksiyondan ve karşılıklı konuşmalardan yoksun oluşu, gerekse de atmosferin soğukluğu bilgisayar karşısında uyuklamanıza neden olabilecek kadar durağanlaştırıyor oyunu. Ya da ben o gün çok yorgundum.

Bunca olumsuz laftan sonra ilginç gelebilir ama yine de bu oyun bir deha ürünü. 7 ayrı fraksiyonun birbiriyle ve devlet yönetimiyle çatıştığı, bunu yaparken de birim üretip birbirine saldırmak yerine bir satranç tahtasının başına geçip içine başka stratejik oyunlar da katarak hamleler yapması, yaptığı her hamlenin oyuncunun karakterini değiştirmesi... Bunlar ağır meseleler.

Ve bütün dahilerin başına geldiği gibi, başlangıçta Republic'e güdük muamelesi yapmanız da olası. Çünkü oyun içinde geçen ilk birkaç gün son derece tekdüze görünebilir. Oysa birkaç iş yapıp nüfuzunuzu, gücünüzü geliştirdikçe, toplum içindeki rahiplerden gazetecilere, gizli polislerden suçlulara kadar çeşitlenen kesimlerle yakınlaştıkça derinliği de algılayacaksınız.

Oyundaki tek ciddi handikap olan durağanlığı aşmak için aralara serpiştirilmiş oyunlar belki keyfinizi yerine getirir ama hepinizin değil. Örneğin kendi tarafınıza çekmeniz gereken bir adam mı var, onunla oturup konuşmaya başlıyorsunuz. Tıpkı zar atarmışsınız gibi her söylediğinize karşılık bir puan alıyorsunuz, karşıdakinin puanı daha yüksek çıkarsa adamı kafalayamıyorsunuz. Bunun dışında hareket zenginliği açısından da fena değil Republic. Bir bölgede tutunmak için grafiti yapmak ve bildiri dağıtmak dışında yapılabilecek başka şeyler de var. Örneğin gidip göz koyduğunuz bölgede hakimiyeti elinde tutan fraksiyonun sorumlusunu insanların önünde küçük duruma düşürebilir, rüşvet verebilir (yapmayın), tehdit edebilir, bağışta bulunabilir, kısacası politikacılar ne yapıyorsa aynı yolu izleyebilirsiniz.

Oyun boyunca Doğu Avrupa mimarisinin bütün detaylarını barındıran toplam üç şehirde bulunacaksınız. Üçünü de ele geçirdikten sonra Novistrana'nın yeni lideri sizsiniz. Bu size hayatta çok fazla bir şey kazandırmayacak ama Strateji türü üzerinde istenirse nasıl yeni açılımlar yaratılabileceğini, oyunun üreticisi olan Elixir'in de bu fikri cesaretle uyguladığını göreceksiniz.

Serpil Ulutürk



Bütün o güzel şehir görüntülerine rağmen oyunun geçtiği asıl ekran burası.

PRO PUAN

✓ Strateji türü için orijinal bir fikir, grafikler ve müzik özenli, derin bir oynanışı var

✗ Atmosferi oyuncuyu çekmiyor, modellemeler zayıf, oyuna alışmak zor..

Sabırlı ve değişiklik isteyenler için zihin açıcı bir deneyim ama "ben bildiğim yoldan şaşmam" diyorsanız kafa yormaya değmez.

77

Northland (aka Cultures 3)

TÜR: Strateji **ÜRETİCİ:** Funatics Development www.funatics.de **DAĞITIMCI:** GMX Media **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 500 MHz işlemci, 32 MB ekran kartı, 128 MB RAM

Gemisiz Vikingler'i bir ermiş sabrıyla yönetmek de varmış kaderde...





Bu güzel, yeşil topraklarda yaşamak için Viking olmamız şart mı? Gerçi kışları soğuk geçiyormuş diyorlar ama olsun.



Kuşkusuz birçoğumuz coğrafya, matematik ya da hayat bilgisinden çok önce Vikingler'i öğrendik. O çizgi film yüzünden imgelemimizde düşünme efekti burun kaşıma, bir fikir bulma efekti de ampul yanması olarak kaldı. Aranızda hâlâ "buldum!" derken parmağını şıklatan varsa bu davranışının kökenini şimdi gerçekten "bulabilir".

Northland'in de kahramanları Vikingler; görünüşleri, hal ve hareketleri, hatta efsaneleriyle de bildiğimiz gibiler. Bir tek "haydi yallah hop hop hop" diye küreklere asılmıyorlar, ki oyun genelde karada geçiyor. Oyunda tıpkı çizgi filmden öğrendiğimiz gibi, insanların (Misgard) ve tanrıların (Asgard) dünyası var ve savaşta ölenlerin de Valhall'a gideceğine inanılıyor. Northland'de tanrı Loki, kendisini Asgard'dan kovan ve dünyaya yollayan Odin'den intikam almaya çalışıyor. Bu yüzden hileleri ve tuzaklarıyla dört hero insanı alt etmeye çalışıyor. Vikingler de onların zarar verdiği köylere gidip barış ortamı sağlamayı amaçlıyor.

Oyuna Knut Hamsun romanlarından tanıdığımız isimlerde ve saflıkta köylüler ve onların pastoral hayatı hakim. Bjami, ki kendisi bir hero, yiğit ama mütevazı duruşuyla (askerleri salak salak etrafa bakarken mağrur bir şekilde gider ve birkaç kılıç darbesiyle iblisin işini bitirir; komut vermez, bizzat savaşır) her işi hallederken Ingunn evde Knut'tan olma çocuğunu büyütmektedir. Bergljot demirci, Björny yapıcı, Svein çiftçidir. Hedda'yı bunlardan biriyle evlendirmek gerekir.

Dünyayı kurtaran Viking

Northland, Cultures diye bildiğimiz serinin üçüncüsü. Zaten hikaye de Cultures 2: The Gates of Asgard'ın bittiği yerden başlıyor. Cultures 2'de birtakım maceralardan sonra kahramanlarımız Misgard iblisini yenmiş ve dünyayı kurtarmıştır.

Sonra Hatschi'nin köyü gizemli canavar gibi iblis yaratıkların (gerçekten böyle, oyunda "mysterious monstrous serpent creatures" diye geçiyor) saldırısına uğrar. Bu yaratıklar köyü bildiğimiz anlamda yakıp yıkar ve köyün etrafında dehşet saçarak volta atmaya başlar. Diğer hero'lar olanları duyunca Hatschi'nin yardımına koşar.

Bu yüzden oyun boyunca görevler hep askeri. Hero, komutasındaki tüm askerleri bir araya toplayıp hedefe doğru ilerler. Bu arada karşılaştığı halklarla sorunlarını diplomatik yollardan çözmeye çalışır ki genelde eskiden alınmış bir esirin hatırına 10 tane kek (sanırım Vikingler keke çok düşkün) ya da 2 ayakkabı









Hayatlarını kek yemek ve çocuk yapmakla geçiren köylüler için aslında dertler hiç bitmiyor. Eh, hep karılarına güvenmediklerinden...

gibi komik hediyeler vererek barışı sağlar. Yolda karşısına çıkan sandıklardan erzak ya da cephaneyi sağlar, bazen sandıktan okul, kule, depo gibi binalar çıkar, bazen de (kötü) şansına savaşmak zorunda kalacağı yaratıklar… Ama hepsinin ötesinde ağaçların ardından kıvrılarak gelen ve genelde yalnız yakalamayı seven iblislerle savaşır ve yense bile epey hasar alır. Yenildiğinde ise çok daha kötü. Onca deneyimine tanık olduğunuz, çoluğunu çocuğunu tanıdığınız, korkusuzca dünyayı korumaya çalışan bir askerin iki saniyede bir kemik yığınına dönüşmesi çok üzücü. İnsan bağlanıyor oysa ki.

Tüm bu aksiyon yaşanırken köylülerimiz ise buğday ekme, buğdayı değirmende dövüp un haline getirme, undan kek yapma ve keki yeme, sonra yine buğday ekme şeklindeki (artık yazmaya üşendiğim) hayat döngüsünü sürdürmektedir. Onlara birer ev, birer işyeri vermeniz, çoluğa çocuğa karıştırmanız, sonra fırsat bulursanız dua etmeleri için tapınak, aydınlanmaları için okul filan temin etmeniz yeter. Tabii bir süre. Sonra deneyim kazandıkça verdiğiniz iş onlara yetmez. Evlendirirsiniz, çocuk yaptırırsınız, sonra siz kan ter içinde iblislerle savaşırken bir mesaj gelir: "Knut'un kızı Björgliyen büyüdü." E iyi.

Keşke bununla bitse. Allah yürü ya kulum demişse işiniz daha da zor. Çünkü aynı zamanda iyi bir yönetici ve tüccar da olmanız gerekecek. Depolarınız dolacak, karşı köylerle ticaret başlayacak. Sonra köyler büyüyecek, şehirler olacak. Oyunda tüm bireylere müdahale edebiliyor, çocuğunun cinsiyetine kadar yön verebiliyor olmak avantajlıysa da zamanla durum çığrından çıkabiliyor. İtiraz ettiğim bir diğer nokta ise kadınların evlenip çocuk yapmak dışında hiçbir işlevinin olmaması. Tamam, gidip iblisle savaşsınlar demiyorum ama Viking kadınları tarlada bile iş yapmaz mıydı sanki? Vikingler'de keki bile erkekler mi yapardı? Oyunda kadınlara eğitim bile veremiyorsunuz.

Northland emek ve sabır isteyen ama bunları verdikten sonra zevk alabileceğiniz bir oyun.

Viking kadınları kek mi?

Northland, emek ve sabır isteyen, ama bunları verdikten sonra zevk alabileceğiniz bir oyun. Amacınız uğrunda ilerlerken bir sürü yol katetmek, köylülerinizin yükselişini görmek için saatlerinizi harcamak zorundasınız. Az zamanda çok zevk veren bir oyun değil, zaten üç beş saat geçmeden hiçbir sonuç alamayacağınız bir oyun. İkincisi, Northland'in Cultures'tan beslenmesi itibariyle gayet yoğun, neşeli ve tanıdık bir konusu var. Grafikleri, müzikleri, oynanışı için uzun uzun yorumlar yazmaya gerek yok, hiçbiri harikulade değil belki ama hepsi olması gerektiği gibi. Ancak göze çarpan eksiklerden biri, oyunda durumunuzu bir ya da en azından birkaç ekrandan görme şansınızın olmaması. Olumlu ya da olumsuz her şeyi olmak üzereyken değil olduktan sonra görüyorsunuz.

Northland'de üç zorluk derecesinde üç farklı mod ve dokuz ayrı harita var. Bu modlarda yukarıda anlattığım görevleri sırayla bitirip dünyayı iblisin gazabından korumak dışında Vikingler'e has küçük maceralar da yaşamak mümkün. Bu maceraların her birinde tarım, ticaret, teknoloji, savaş, diplomasi gibi konulara ağırlık verilmiş. Ayrıca hiçbir göreve, kurala bağlı olmadan kendi Viking uygarlığınızı yaratma seçeneğiniz de var.

Daha bir sürü macera, mücadele, zafer, hezeyan vs. Northland'de var. Hem üç beş saat filan dediğime bakmayın, 15 dakika daha, 10 dakika daha derken gidiyor zaten…

Esra Akın

PRO PUAN

✓ Konu güzel, görevler ve Vikingler'in yaşantısı eğlenceli. Grafikleri ve müzikleri oyuna iyi yedirilmiş.

✗ Vikingler esprisi dışında sunduğu bir yenilik yok.

Tamam, saatlerimizi vermeye razı halde oturuyoruz başına ama o menülerin de bize kastı var gibi...

70

Cold Zero The Last Stand

TÜR: Aksiyon/Strateji **ÜRETİCİ:** JoWood **DAĞITIMCI:** Koch Media www.coldzero-game.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 600 MHz işlemci, 32 MB ekran kartı, 128 MB RAM, 600 MB hard disk alanı

Kimse beni sevmiyor. Çok kötü bir durumdayım. Param da kalmadı. Yanımda çalışan kadınla beraber olmak istiyorum ama adımın çıkmasından korkuyorum. Ne biçim bir şeyim ben böyle?

Bu soruları soran kişi kimdir? Bu zat-ı muhterem JoWood firmasının yeni oyunu Cold Zero'nun kahramanı John McAffrey. Yaptığı iş ise paralı askerlik. Evet, bu meslek çok itibarlı ya da para getiren bir iş değil. Üstelik sigortanız da yok. Emeklilik imkanlarınız sınırlı. Üstüne üstlük Allah korusun bir kurşun değerse arkanızdan ağlayacak kimseniz de yok. Ama bu yolu John kendisi seçmedi. Tamamen bir yanlış anlaşılma sonucu başına gelen bu olayı sizinle paylaşmak isterim.



Bu da hayat mı be! Üç kuruş para kazanmak için paralı asker ol, onda da beceriksizliğin yüzünden ordudan atıl...

Bir rehine durumu söz konusudur. Bina sarılmıştır ve içerideki suçlunun önünde bir kadın vardır. O sıralar John McAffrey acar bir SWAT ajanıdır. Ayrıca keskin nişancıdır ve olay anında suçlu arkadaşı açık bir şekilde görebilmektedir. Çavuştan vuruş izni isteyen kahramanımız bu izni bir türlü alamamaktadır. Sonunda canına tak etmiş olacak ki John adamı vurmaya karar verir. Ancak sonuç Unreal Tournament deyimiyle "DOUBLE KILL!" olur. Tabii bu istenmeyen bir sonuçtur ve John kapı önüne koyulur. Ve zor zamanlar bundan sonra başlar.

Hikaye bir yerden tanıdık geldi mi? Merhumun arkasından konuşmak gibi olmasın ama Charles Bronson'un filmlerinin senaryosu da bu kalitede olurdu genelde (Tabii karısına ve kızına da tecavüz edilirdi ama bunun konumuzla bir alakası yok).

Arkadaşımız John McAffrey SWAT'tan ayrıldıktan sonra geçim sıkıntısına düşer. Medya onu kadının ölümünden suçlamaktadır. Ancak kahramanımız yılmaz ve çalışma hayatına bildiği tek şekilde devam eder, asker olarak. Ancak insanlar rehineyi vuran polis memurundan hoşlanmamaktadır ve iki kere büro kurup ikisini de batırır. Bizim de hikayemiz tam bu noktada başlıyor. Kahramanımız üçüncü bürosunu açmıştır ve bu sefer ona verilen işleri sıkı sıkıya tutma taraftarıdır.

Cold Zero birçok özelliği bir arada bulunduruyor. Belli bir karakteriniz var ve bu karakteri geliştiriyorsunuz. Bunun dışında birçok silah var ve bu silahları büyük bir ustalıkla kullanıyorsunuz.

Çok değişik üç boyutlu mekanlarda yüzlerce kişi öldürüyorsunuz. Seviye atlıyorsunuz.

Ama kazın ayağı öyle değil. Yani tüm bu özellikler aslında muhteşem olabilecekken "eh"de kalmış. Şöyle ki…

Karakter

Karakter yaratma son derece basit. Yani yeteneklerinizin gelişmesi için seviye atlamanız gerekiyor ve seviyeyi ekrandaki herkesi bir şekilde öldürerek alıyorsunuz. Karşınızdaki adamların zekası yerlerde sürünüyor. Oyunda Commandos havası yaratılmaya çalışılmış olsa da (bakış açıları yeşil konilerle belli oluyor) o havayı yakalaması için kırk fırın ekmek yemesi gerek. Oyunda yalnız yolculuk yapıyorsunuz. Yani bir yerden sonra olay çok tekdüze bir hale geliyor.





Şimdi bu grafikleri gördükten sonra içinizden Cold Zero oynamak gelmiyor olabilir ama... Ama şey. Haklısınız galiba.

Karakterin diğerleriyle yaptığı konuşmalara gelince... Adamın üzerine tıklıyorsunuz ve onun size dediğini dinliyorsunuz. Diyaloglarda da Casablanca havası var. Örneğin "Gün geçtikçe babana daha çok benziyorsun", "Biliyorum o kadar çok içki içmemem gerekiyor" gibi son derece klişe cümlelere oyun boyunca katlanmak zorundasınız.

Silahlar

Burada oyuna hak vermek lazım. Gerçekten yüzlerce silah var ve her biri diğerinden farklı. Çıkardıkları seslerden tutun da dolarken ne kadar çok efekt yaptığına kadar her şey çok güzel hazırlanmış. Oyunun belki de en güzel yeri ekipmanların profesyonelce hazırlanmış olması. Grafiklere daha sonra geleceğim ama silahların ve zırhların gösterilmesi başarılı. Yani elinizde bir Desert Eagle varken gerçekten oyun size bunu hissettiriyor. Ayrıca her türlü silahı rahatlıkla bulabiliyorsunuz. Ancak silahların kondisyonlarına dikkat etmeniz gerekiyor. Yani kullanılmış silahlar sizi yarı yolda bırakabilir.

Mekanlar

Bu konuda biraz kararsızım. Yani evet birbirinden farklı birçok mekanda oyunu oynayabiliyorsunuz. Ve mekanların tamamı üç boyutlu. Dolayısıyla kutular, kapılar kırılabiliyor. Bu iyi bir şey. Kötü olan ise haritaların çok tekdüze olması. Yani bir haritadan çok içinden çıkmaya çalıştığınız bir zindana benziyor. Bir şeyi yapmak için bir, bilemediniz iki yolunuz oluyor. Ve bu yollar genelde ya saklanarak gitmek ya da herkesi öldürmek. Oyunun grafiklerine gelince… Bu tam bir felaket. Bu kadar kötü bir üç boyutlu grafik çok uzun zamandır görmemiştim. Yani pikseller karışıyor, objelerin içine sıkışıyorsunuz.

Hava konusunda Max Payne bundan çok daha başarılıydı. Grafik konusunda 1997'den sonra çıkan herhangi bir üç boyutlu oyun daha başarılıdır. Müziklere vasat diyebilirim en hafif, bu yüzden daha fazla üstelemeyelim. Cold Zero, karakter konusunda gördüğüm en başarısız ve basit RPG kopyası. Mekanlar konusunda ise Neverwinter Nights daha iyiydi diyebilirim (ki onun da mekan kontrolü çok zayıftı). Grafiklerin en kötü tarafı kamera kontrolü. İstediğiniz gibi kontrol edemediğiniz açılar, siz saklanmaya çalışırken soldan gelen adamı görmenizi engelliyor ve bir kez daha silahınıza davranmanız gerekiyor.

Serkan Ayan

Bu oyun nasıl olmalıydı?

"Güzel" dediğimiz oyunları düşündüğümüzde bu oyundaki kadar hata ya da eksik taraf bulmamız mümkün. Peki ama bu oyunda olmayıp o oyunda olan şey nedir? Hava, kesinlikle hava. Yani klasik günümüzde geçen film noir konsepti daha önceden diğer oyunlar tarafından kapıldı. Paralı asker olarak gerçekleştirilecek her türlü senaryo da yazıldı. O zaman en büyük hata bu konuda bir oyun yaratmak olmuş. Peki ama nasıl olsaydı daha iyi olurdu?

Adamın pis sakalı dışında daha iyi bir havası olsaydı. Dindar birisi olsaydı, bunu kişisel olarak alsaydı, aslında bir kişinin peşinde olsaydı, en azından güneş gözlüğü taksaydı.

Senaryoda bizi bağlayan bir nokta olsaydı. Bu nokta adamın eski bir ajan olması değil de geçmişinde yaşadığı acı dolu bir olay olsaydı. Adam AIDS olsaydı mesela da ben ölmeden önce kaç tane pisliği temizlersem o kadar iyi deseydi. Ki son anda doktor çıkıp "Pardon siz hasta değilmişsiniz raporlar karışmış" deseydi, bence çok güzel olurdu.

Oyundaki kadın karakterin senaryoyla bir alakası olsaydı. Kadın sadece bilgisayarın başında işi bağlayan bir sekreter, bu çok gözüme battı. Hadi senaryo bu yönde, bari açık saçık bir şeyler giyinseydi arada bir.

Bütün bunlar olmadığı için oyuna sadece "eh" diyebiliyoruz.

PRO PUAN

✓ Oyundaki bazı detaylar şaşırtıcı derecede eğlenceli, hikayenin işlenişinde de ufak tefek hoşluklar var.

✗ Grafik, sesler, senaryo. Yani bir oyunda olmazsa olmaz ne varsa kötü.

Başında zaman geçirdikten sonra "ne oynadım ki ben?" sorusuna kendi kendinize cevap bulamayacaksınız.

45

Warhammer

TÜR: Stratejik savaş **ÜRETİCİ:** Games Workshop www.games-workshop.com **DAĞITIMCI:** Sihir www.sihironline.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** Bir sürü minyatür ve Sun Tzu savaş stratejisi kitapları

Daha önce de söylemiştik, sadece bilgisayar oyunlarıyla ilgilenmiyoruz. Alternatif oyunlara da açığız. Yeter ki eğlenceli olsun



Ortaçağ'da geçen fantastik öykülere ve bunların bilgisayar oyunlarına alışıksınız, peki ordunuzu kendi "ellerinizle" yönettiniz mi hiç?

Fırtına geliyordu. Yüzbaşı Passante ve adamlarının yağmurdan korunmak için fazla seçeneği kalmamıştı. Gece olmuştu ve bu dar vadiden başka saklanabilecek bir yerleri de yoktu. "60 kişi bu vadide saklanabiliriz. Kanatlarımız da korunmuş olur. Fırtınaya dışarıda yakalanırsak tüfekleri unutun, bizim avlamaya çıktığımız orklar bizi çiğ çiğ yer" dedi Yüzbaşı, birlik komutanlarına. Yağmur hafif hafif çiselemeye başlamıştı bile. Adamlar huzursuzdu. "Tanrı bizi korusun" dedi komutanlardan biri pelerinini giyerken. Tam dağılıp görev yerlerine gideceklerdi ki bir yıldırım vadinin hemen çıkışına düştü. Komutanlar birbirlerine baktılar, gözlerinde korku vardı. Çünkü bu yıldırım normal değildi... Yeşildi! Genç olanlar bir şey anlamamışlardı. Ancak yeteri kadar uzun yaşamış olanların gözlerinde korku vardı. Tam ağızlarını açıp ne ile karşı karşıya olduklarını söyleyeceklerdi ki bütün vadi dev bir çanın çıkardığı sesle inledi. Öyle bir sesti ki yeri sarsacak kadar kuvvetli olmalıydı. Atlar kontrolden çıkmıştı. Passante içindeki korkuyu bastırarak gücünü topladı ve boğazı yırtılırcasına haykırdı: "SKAVEN!"...



Savaş filmlerini hatırlayın. Generallerin yeşil masalarda ordularının ne yöne gidecekleri, düşman ordunun nasıl hareket edeceğini tahmin ettiği sahneler şahsen benim ilgimi çekerdi. "Şu tepenin arkasından okçularımızı dolaştıralım. Süvariler kanata yakın dursunlar" gibi cümleler hep hoşuma gitmiştir. Bilgisayarda buna benzer oyunlar var, kabul ediyorum. Ancak bunların hiçbiri "sizin ordunuz" hissini uyandırmıyor. Ya bir seferlik ordulara sahip oluyorsunuz ya da oyunu bitirdikten sonra bir daha o ordudan haber alamıyorsunuz. Savaşın yarısında beğenmeyip Load etmeye başlanılan an ise en kötüsü. Heyecanı öldürüyor. Sonuna kadar savaşma azmini sizden alıyor.

Bilgisayardaki oyunların dışında bir seçeneğiniz daha var. Bu yazıda size bundan bahsedeceğim; Warhammer.

Bu seçeneğiniz aslında bir oyundan çok daha fazlası. Bir hobi. Warhammer modellerle oynanan bir oyun. Yani ordunuzu kendiniz kuruyorsunuz. Bilgisayar ya da başka kimse size bir sınır koyamıyor. Oyunun kuralları dahilinde hangi orduyu kuracağınızı ya da hangi modeli kullanacağınızı siz seçiyorsunuz. Ağır ama kuvvetli bir ordu da kurabiliyorsunuz, atlıların üzerinde oluşmuş ve hızlı bir şekilde düşmanın arka hatlarına ulaşabilen bir ordu da. Bu modelleri yavaş yavaş satın alıyorsunuz. Başlangıçta bir ordunun öncü birliği iken ilerleyen zamanlarda dev meydan savaşları yapmaya hazır bir ülke ordusu haline gelebiliyorsunuz.

Diyelim ki hangi orduyu oynayacağınızı seçtiniz. Modelleri de elde ettiniz (Alım satım işleri daha aşağıda). Bu oyunu hobi yapan asıl noktaya geliyoruz şimdi. Son derece detaylı modelleri elinize aldığınızda fark edeceksiniz ki hepsi boyasız. Yani bir ordu yaratmak için bunları boyamanız gerekiyor. Genelde boyasızken de güzel duran modeller, üzerinde iki fırça oynattığınızda şahesere dönüşüyor. Boyayı becerememek de bir bahane değil. Çünkü modeller biraz özen gösterilirse kendi kendilerine güzel bir hal alıyorlar.

Modelleri topladıktan ve boyadıktan sonra Warhammer oynamaya hazır bir hal alıyor. Bu





Ortaçağ öykülerinden bıkmış, bilim-kurguya merak salmış olanlar için de Warhammer 40k var ama resmin bununla ilgisi yok.

noktada sizin gibi insanları bulabileceğiniz bir yer bulmanız gerekiyor ki o yerin adı 'Sihir'. İstanbul Beşiktaş'ta bulunan Sihir'e gelerek bu oyunu oynamaya başlayabiliyorsunuz. Burada diğer orduları görüyor, onlarla savaşıyorsunuz. Strateji zekanızı geliştirip yeni insanlarla tanışabilirsiniz.

..."İçeri alın" dedi yaşlı adam bir yandan yemeğini yerken. Kapı açıldı. İçeri genç ve yaralı bir genç girdi. Kıyafetleri değişmişti ama gözlerinin içindeki kendine güven hala paramparçaydı. Yemeğini yiyen adam kafasını hafifçe kaldırdı. Passante'nin gözlerine bakarken gümüş kadehinden bir parça daha şarap aldı, "Anlatın sevgili Yüzbaşı, bölüğünüzdeki herkes fare adamlar tarafından öldürülürken siz nasıl sağ kurtuldunuz?" Yüzbaşı yutkundu ve anlatmaya başladı...

Warhammer oyunu dünyada en çok oynanan model oyunudur. Bir bölgenin coğrafi şartları ve askerler simüle edilir ve oynayan kişiler generaller olarak bir savaşı yönetirler. Birçok savaş senaryosu vardır. Yani bir kaleyi kuşatabileceğiniz gibi karşınızdaki orduları da pusuya düşürebilirsiniz.

Ancak diyebilirsiniz ki ben ortaçağ savaşlarından hoşlanmıyorum. Sizi de düşünen Games Workshop firması Warhammer'ın gelecekte geçen bir oyununu da yaptı. 40 bin sene sonra geçen Warhammer 40k, yıkılmakta olan bir galaksinin yıkan ya da yıkılan tarafında oynayabileceğiniz destansı bir oyun.

Arada zaman dışında fark yok mu? Elbette var. Eski çağlarda geçen Warhammer Fantasy'de ordular gerçekten ortaçağ orduları şeklinde. Yani bir kişi ordunun kaderini değiştiremezken taktik ve coğrafyanın kullanımı zaferi getiriyor. Warhammer 40k'da ise kişiler ve silahlar çok daha fazla önem taşıyor, yani bir anda savaşın kaderi değişebilir.

Warhammer adı bir yerlerden size tanıdık geliyor olabilir. Yani bilgisayar ortamında da birçok oyun bu dünya üzerine tasarlandı. Bunlardan ilk akla gelenler Chaos Gate, Final Liberation, Fire Warrior ve son olarak gelecek yıl yaz aylarında çıkacak olan Warhammer Online. Eğer bu oyunlardan birini ya da bazılarını oynadıysanız Warhammer dünyasının neye benzediğini biliyorsunuz demektir.

Eğer model olarak Warhammer'ı düşünürseniz de Sihir'de her cumartesi saat 16.00 ile 19.00 arasında bu oyunun daha detaylı olarak nasıl oynanacağını ve satın alma koşullarını öğrenebilirsiniz.

...Bu sinsi yaratıklar zaman kazandırmak için ölmeye razıydılar. Barut fıçıları Passante'nin gözüne ilişti. Bu fareler şu anda vadinin bir tarafında toplanıyorlardı. Bunu hissedebiliyordu. Eğer vadinin bir girişini kapatabilirse toparlanacak, hatta ana ordudan yardım isteyecek vakit bulabilirlerdi. Sorun vadinin hangi tarafında toplandıklarındaydı. Tek eyerli at kendisininki olduğu için koşarak atladı. Kılıcını ve tabancasını alarak vadinin uzak ucuna doğru sürmeye başladı. Oraya vardığında sadece bir tane fare adam gördü. Bir katedral çanının üzerinde duran beyaz, boynuzlu bir Skaven. "Lanet olsun diğer taraf" dedi kendine atını çevirirken. Arkasından sinsi bir kahkahayı duyuyordu. Alana geri döndüğünde fare adamlar, kendi adamlarının yarısını yemişti. Şimdi her bir adamı için on Skaven vardı. Passante tabancasını çıkartırken "Tanrı bizi korusun" dedi. Dudakları generalin çadırına kadar bir daha açılmayacaktı. Tabancasıyla farelerin şu anda kokladığı kuru barut fıçısına nişan aldı. Vadideki bütün fareler ölecekti.

Warhammer'ı, incelediğimiz diğer oyunlar gibi not vererek değerlendirmek mümkün değil çünkü masaüstünde ve daha önemlisi sizin zihninizde geçen bir oyun. Eğlenceli bir hobi.

Serkan Ayan





Warhammer modelleri ile burada gördüğünüz gibi minyatür dünyalar yaratabilir, düş gücünüzü ve stratejik zekanızı sınayabilirsiniz.

Orda bir Bilişim var uzakta

Bazı yerler vardır ulaşmak için o yönde ilerlemekten daha fazlasını yapmalısınız. İşte CeBIT Eurasia Bilişim böyle bir yer

Bu seneki fuara gitmek için değişik bir yol izledik. Başımıza gelen çeşitli aksiliklerden sonra BEYLİKDÜZÜ'ne İstanbul Büyükşehir Belediyesi'nin tahsis ettiği otobüslerle kolaylıkla ulaşabileceğimizi zannettik. Günlerden salıydı ve hava sıcaklığı yaklaşık 30 dereceydi. Buraya kadar her şey normal. Anormal olan halkımızın buna göstermiş olduğu ilgiydi. İnsanlar, "otobüse önce ben binmeliyim" ya da "fuara ilk ulaşan ben olmalıyım" telaşına düşmüşlerdi. Biz de otobüse bindik ve o sıcakta etrafımızdaki bilişim tutkunu kalabalıkla beraber yolculuğa başladık. Fakat yolculuğumuz bir türlü bitemiyordu. Gittikçe gidiyorduk ve Edirne sürekli daha yakın bir hal alıyordu. Tam Bulgarca tabelaları görecektik ki fuar alanı karşımıza çıktı. Arabadaki acar kalabalık hızını kesmiş, sıcaktan dolayı iyice çekmiş bir halde arabadan indik ve içeri girdik. Peki neden?

Yani neden biz bir bilişim fuarına gitmek için İstanbul il sınırlarından çıkalım? Neden kocaman işadamları iki adım bile yürümeden Cemal Reşit Rey'de konferanslara giderken biz teknolojinin esas takipçileri olarak dere tepe düz gidelim? Evet, park alanı çok güzel, mekan da çok geniş. Ama şu açıdan bakalım. İstanbul'un göbeği olan Taksim'den bir buçuk saat doğuya doğru gidersek İzmit'e ulaşırız. Güneye doğru inersek Mudanya, Kuzeye doğru gidersek Bulgaristan'a ulaşıyoruz.

Bizce bu fuarın şehir içinde bir yerlerde yapılması şart. Bu uzaklıktan bile etkinliğe katılım bu kadar fazlayken şehir içinde yapılması halinde dünyanın sayılı fuarları arasına girebiliriz.



Hayır masaya kırmızı tebeşirle çizilmiş bir resme dokunmaya çalışan bir adamın elleri değil bunlar. Siemens Mobile'ın sanal klavyesini test ediyor.

Macera başlıyor

Fuara ulaşabilmek için katettiğimiz şehirlerarası mesafeden bu kadar yakınmamızın bir nedeni de, zaten yorucu olan fuar dolaşmasına baştan yorgun başlamak zorunda kalışımız. Otobüsten indiğimizde bizi fuar alanının hemen girişinde birtakım radyolarla birlikte Hızlı Sistem'in TIR'ı ve Shubuo'nun oyun alanı karşıladı. "Sol ayak" diye bir oyun oynuyorlardı. İki kişi çoraplarıyla çömelmiş, bazı karelere basıp bazılarına basmamaya gayret ederken biz yola devam ettik.



Shubuo'yla yetinmeyen Turkcell, içerde de kocaman bir standda hareketli görüntüler sergiliyordu. Biraz ilersinde ise mobil firmaları sıra sıra dizilmişti. Siemens Mobile bir sürü konsept ürün yaratmış mesela… Sanal klavye, 3 boyutlu ekran, cebinizde besleyeceğiniz Tamagochi karakterleri, kağıt şeklinde ekranlar, cep telefonundan ama gerçek dünyada oynanacak oyunlar… Örneğin sanal klavye, özel bir yansıtıcıyla herhangi bir yüzeye birebir boyutta ışıktan yapılmış bir klavye yansıtan bir sistem aslında. Herhangi bir yüzey üzerine yansıttığı ışıktan klavyede yapılan hareketleri algılayarak yazıya çeviriyor ve Bluetooth aracılığıyla cep telefonuna iletiyor.

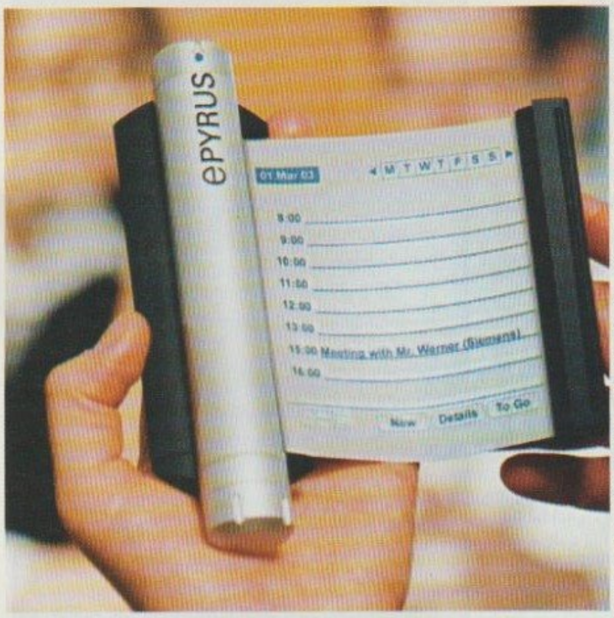
Kağıt şeklinde ekran ise hâlâ kağıttan vazgeçmeyip Morning Glory'yi zengin edenlerin hoşuna gidebilir. Günlük bir gazeteyi ya da bir kitabı cep telefonu aracılığıyla yükleyebildiğimiz bu ekran, bir milimetreden daha az kalınlıkta olduğundan rahatça katlanıyor. 3 boyutlu ekrana sahip cep telefonunu ise dokunmadan kullanabiliyoruz, çünkü bu cihaz parmak yaklaştığında algılıyor ve hareketlerimizi metne dönüştürüyor.

Cominic çok komik

Sony Ericsson standında yine mobil takılmayı seven oyuncular için Gameboard EGB-10 tanıtılıyordu ki bu ürün, Sony Ericsson telefonlara eklenebilen bir oyun konsolu. Bu şekilde her tür oyunu rahatça oynamaya izin veren Gameboard EGB-10 üzerinde ateş, sıçrama, fren yapma gibi eylemler hareketli tuşlarla gerçekleşiyor. Ayrıca Sony Ericsson bünyesinde Cominic adlı bir mobil eğlence ve oyun platformu duyuruluyordu. Cominic'le önümüzdeki haftalarda da ProGamer olarak haşır neşir olmaya devam edeceğiz.

Panasonic standında ise büyükçe bir akvaryumun içindeki dizüstü bilgisayar önce bizi çok şaşırttı. Sonradan öğrendik ki cihaz kendisini ziyaretçilere kanıtlasın diye öyle bir işkenceye maruz bırakılmış. Toughbook adı verilen bu dizüstü bilgisayar, suya ve darbelere karşı nazik bir yaklaşımı olan dizüstülerin tersine hareket ediyor. Magnezyum kasasıyla darbelere karşı koyan Toughbook, piyasaya çıkana kadar böyle zor sınavları vermek zorunda kalacak.





Ennn Gage!

Ve tabii bizi en çok ilgilendiren ve fuarda da en popüler olan ürünlerden biri de Nokia'nın oyun konsolu N-Gage'di. Standının yarısını N-Gage'e ayıran Nokia, fuarda bir nevi mini turnuva yaptı. Oyuncuların bu alanda toplanarak N-Gage'de oynanabilen oyunları, dolayısıyla henüz piyasaya çıkmadan bu konsolu denemeleri sağlandı. Eh, biz de Yosi Mizrahi'yi kırmadık ve denedik. İlk izlenimimiz, konsolun gayet rahat bir kullanım sunduğu üzerine. N-Gage'de oyunlar memory kartlara yüklenerek satılacak. Oyun oynamak istediğimizde tek yapmamız gereken, konsolla birlikte gelen, MP3 ve diğer dosyalarımızı yükleyebileceğimiz kartı çıkartıp oyun kartını takmak. N-Gage'in Ekim'de piyasaya çıkması kesinleşti ama fiyatı sır.

Avaturk'ün korsanları

Fuarda gezinirken, hele de eski yıllardan tecrübeliyseniz, birçok şey görmeyi bekleyebilirsiniz. Bir sırığa tırmanmaya çalışmak konusunda her nasılsa ikna edilmiş zavallı, masum insanlar, birbirlerine tokat atan palyaçolar, semt pazarına gider gibi elinde filesiyle dolaşanlar... Bu yıl listeye korsanlar da eklendi. Avaturk standının önüne geldiğinizde "karadan ne kadar uzaklaşmış olabilirim ki" sorusunun zihninizi şöyle bir yalayıp geçmesine neden olan birkaç korsan göreceksiniz, şaşırmayın. Kendileri Pirates of the Caribbean'ı temsilen orada bulunuyorlar. Bilişim'den birkaç gün önce 20 yeni online oyun sunucusunu hayata geçiren Avaturk, hem bu yeniliği hem de Türkçeleştirilmiş kılavuzuyla ve ismiyle piyasaya sundukları Pirates of the Caribbean'ı (pardon, Karayip Korsanları'nı) tanıttı. Türkiye'de online oyun alışkanlığının yerleşmesine büyük katkısı olacağını düşündüğümüz Avaturk'ün ziyaretçileri için hazırladığı sürpriz ise Avaturk sunucularına bir aylık ücretsiz üyelik idi.

Dev zirveden mini izlenimler

Beylikdüzü'ndeki koşturmaca sürerken şehrin merkezinde, Lütfi Kırdar Uluslararası Kongre ve Sergi Sarayı'nda da hararetli tartışmaların, beyin fırtınaların yapıldığı Bilişim Zirvesi gerçekleşti. Türkiye'nin bilişim gündeminde ne varsa konuşulmaya çalışılan bu forum ve panellerden gözümüze Telekom Forumu'nu kestirip gittik. (Manevi) Kardeş dergi Level'dan (manevi) kardeş Yazı İşleri Müdürü Tuğbek Ölek'in de konuşmacı olarak katıldığı Telekom Forumu'nun sponsoru Ericsson'du ve iki gün boyunca farklı altbaşlıklarla devam etti. İlk gün "İletişimde Sektörel Fırsatlar ve Hizmetler" başlığı altında yapılan uzun tartışmalardan sonra konu nihayet oyunlara geldi ve 'mobil oyun'un bir fırsat olup olmadığı, eğer bir fırsatsa nasıl değerlendirilmesi gerektiği üzerine Tuğbek ile birlikte Avaturk'ten Hasan Çolakoğlu ve Başarı Mobile'dan Ergun Güvenç sunumlarını yaptılar. Mobil oyunun yükselen bir trend olduğu gerçeği üzerinde uzlaşıldı, konuşmacılar çılgınca alkışlandı, çıkışta gidip Taksim'de birer fincan kahve içildi.

Yolun sonu

Derken akşam oldu. Bütün günü salon salon dolaşarak geçiren ziyaretçiler ve ProGamer tayfası bu kez de İstanbul'a dönebilmek için bilişim sözcüğüyle uzaktan yakından alakası olmayan bir yol deneyimi yaşadı. Nihayetinde eve döndük, ayaklarımızı sıcak sularda dinlendirdik, o sırada uyuyakaldık, rüyamıza peşimizden koşturan dev dijital makineler girdi, onlardan da kurtulduk. Bu yıl da Bilişim bitti. Oh.

Cepte kamera

Nokia 6600 dijital zoom da yapıyor

Mobil görüntüleme alanında yenilikler sunan ürünlerden bir örnek sunalım istedik. Nokia 6600, VGA kamera ve video kayıt özelliği, geliştirilmiş grafik kullanıcı arabirim ile 65,536 geniş renkli ekrana ve iki kat daha fazla dijital zoom özelliğine sahip. Kullanıcılar, 6600'daki SMIL teknolojisini kullanarak resimli ve sesli multimedya mesajları yaratıp başkalarıyla paylaşabilir ve 3GPP video streaming özelliği destekleyen telefonlardan gelen mesajları alabilir. Nokia 6600'da bulunan özelliklerden biri olan görüntülü galeri uygulamasıda multimedya içeriğine ulaşmayı daha kolay hale getiriyor.

Bu uygulamalar telefonun 6MB'lık iç hafızasında ya da satış paketlerinde bulunan 32MB'lık MMC kartında saklanabiliyor. Series 60 platformuna sahip olan 6600'ın önümüzdeki aylarda piyasaya çıkması bekleniyor.



Bunun dışında üç bantlı (GSM 900/1800/1900) şebeke uyumlu olan Nokia 6600, kişisel bilgi yönetim uygulamaları (PIM), güvenli e-posta girişi, dosya yükleme ve xHTML tarayıcı yoluyla mobil internete giriş özellikleri sunuyor. Güvenli veri bağlantısı ihtiyacı duyan kullanıcılar için Nokia 6600, Bluetooth ve kızılötesi bağlantısının yanı sıra HSCSD ve GPRS desteği de sağlıyor. TCP/IP teknolojisi sayesinde dosya yükleme işlemi kolay ve hızlı bir şekilde sağlanıyor.

Nokia 6600'da mevcut opsiyonel ek donanımlar arasında Bluetooth teknolojisi ile çalışan kulaklık ve kablosuz araba kiti bulunuyor. 4 saate kadar konuşma, 10 güne kadar bekleme süresine sahip olan Nokia 6600 hakkında ayrıntılı bilgi, www.nokia.com/products/Nokia6600 adresinde.

Akıllı uslu telefon

Seimens SX1 bir dediğinizi iki etmiyor

Video oynatıyor, fotoğraf çekiyor, MP3 ve radyo çalıyor… Bir de avuçiçi bilgisayarların en temel özelliklerini sunuyor. Siemens SX1, Siemens Mobile'ın farklı tasarımı ve birçok özelliğe sahip olması nedeniyle beğenilen en yeni modellerinden.

SX1'in tasarımındaki farklılık önce ekranın yanına dikey olarak yerleştirilen tuş takımında göze çarpıyor. 64 bin renk ile yüksek çözünürlüklü bir ekrana sahip olan SX1, video, MP3 ve FM radyo player, entegre kamera, MMS; seri 60 veya Java (J2ME) tarafından desteklenen zengin oyun oynama özelliği ile avuçiçi bilgisayarlarda bulunan iş uygulamaları setine sahip. 110 gram ağırlığında olan SX1, Kasım'da satışa sunulacak.

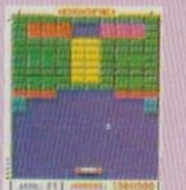


Cebimdeki Oyunlar

Cep telefonlarına ne kadar büyük ekran yapmaya çalışsalar da bir yere kadar. Yani telefon hem tüketicilerin kabul ettiği sınırlarda küçük ve hafif olacak, hem de mümkünse gayet büyük bir ekranı bulunacak… Zor. Bu açıdan bakınca cep telefonları için oyun geliştirenler sanki imkansızı başarmış gibi görünüyor.

Drone

Çünkü bu sınırlı tesis ve imkanla (burada tesis minik ekran ve tuş takımı oluyor) ele alınabilecek konular da sınırlı. Haftalardır bu köşede size bahsettiğimiz mobil oyunlar ise konularıyla hayli iddialı. Köylüsünü kurtaran devden slalom yapan kayakçısına, evlere pizza servisi yetiştirmeye çalışan ufaklıktan piramidin labirentlerinde kaybolan mumyaya kadar her telden çalıyor mobil oyunlar. Ki bunlar sadece bizim yer verdiklerimiz, daha neler neler var…



Bu yüzden artık cep telefonlarında bir klasiğe yer verelim istedik ve bu hafta köşemize bloklardan ibaret bu renkli oyunu konuk ettik. Aslında bu oyunu tarife bile gerek yok, en az bir kere oynamayan kalmamıştır. Renkli blokların oluşturduğu şekilleri topumuzla yok ediyoruz ve bir sonraki bölüme geçiyoruz. 100 farklı level'ı olan Drone'da şekillerin ve renklerin farklı özellikleri var. Ancak oyunun multiplayer, Bluetooth desteği, farklı zorluk derecesi, kaydetme ve skor gönderme gibi özellikleri yok. Eski bir tadı cep telefonunda yaşamak isteyenler için…

URL
www.tikle.com

Destekleyen Telefonlar:
Nokia 7650, 7250, 3650, 6100, 3510i, 5100, 8910i, 6650, 6610, 3300, 7210, 6800
Ericsson P800, T610

Unreal Tournament 2004

Yeni modlar da geldi, tam oldu...

Daha Unreal Torunament 2003 oynamaktan kendimizi alamamışken oyunun 2004 versiyonu ile yakında çıkacak olması son derece şaşırtıcı bir haber olmuştu. Oyun hakkında en çok merak edilen ise araçların nasıl entegre edileceğiydi. Sonunda yapımcılarından ayrıntılı bir açıklama geldi.

Unreal Tournament klasikleri olan Capture the Flag, Deathmatch gibi modların yanı sıra yeni bir multiplayer modu olan Assult da oyuna eklenecek. Assault modunda bir takım belli bir görevi yerine getirmeye çalışırken diğer takım rakiplerini engellemeye çalışacak. Taraflardan biri kazandığında yer değiştirilecek. Her ne kadar aklımıza Counter Strike gelse de oynayabileceğiniz senaryolar diğer multiplayer oyunlarla kıyaslanınca son derece heyecan verici görünüyor.

Assult modunda göze çarpan bir senaryoda da kendimizi bir Skaarj ana gemisine saldırırken buluyoruz. Küçük bir gemi ile düşman savunmasının arasından geçerek kalkan jeneratörlerini yok etmeye çalışıyoruz. Bunu başardıktan sonra ana geminin hangarına iniyor ve geri kalan görevimize geminin içinde devam ediyoruz. Burada öncelikle yer çekimi jeneratörünü yok etmemiz gerekiyor. Ana güç istasyonunu sabote edince görevi tamamlamış oluyoruz. Daha sonra da tarafları değiştirip istasyonu savunmaya çalışıyoruz.



Senaryolar arasında çöl ortasındaki bir konvoya saldırıp çeşitli silahları çalmaktan, insanların bir robot fabrikasına saldırmasına kadar ilginç konular mevcut. Her senaryonun da birden fazla görevin toplamından oluşması, senaryoların kendi içlerinde değişik stratejiler içermesini sağlayacak gibi görünüyor. Tabii bu senaryoları sanat eseri gibi tasarlanmış muhteşem ortamlarda oynayacağımızı da unutmamak gerek. Oyunun fizik motoru da grafikleri kadar etkileyici. UT 2004'ün shooter türündeki online oyunlar arasında çok iyi bir yer edineceği kesin. Oyunun tek dezavantajı ise çok yüksek sistem gereksinimleri.

Ultima X: Odyssey

Ultima hayranları hazır olsun, bu kış çıkıyor

Altı yıl önce Origin, Ultima Online'ı piyasaya sürerek bir ilke imza atmıştı. Her ne kadar daha önce MUD'lar ile online oyunlar oynanıyor olsa da ilk defa grafik arabirimi olan bir online oyunla tanışmıştık. O dönemlerde ülkemizde internetin yaygın olarak kullanılmaması nedeniyle ancak 2000 yılında Sanane'nin bir test sunucusu açmasıyla Türkiye'deki oyuncular Ultima Online dünyasıyla tanışabildi. Altı yıl önce çıkmış olmasına rağmen bugün bile dünyada birçok oyuncu Ultima Online dünyasındaki serüvenlerine devam ederken Origin yeni bir online oyun olan Ulima X: Odyssey'i çıkaracağını duyurdu.



Ultima X: Odyssey, Ultima Online için bir devam oyunu olmayacak. Bunun yerine Ultima serisinin hikayesini online ortama taşıyarak bizlere yepyeni bir dünya sunan bir oyun olacak. Yoğun olarak görev tabanlı bir online oyun olacağından diğer MMORPG'lerden daha farklı olacak. Görevlerin her biri oyunculara özel olacak, bu şekilde istenmeyen oyuncuların dışarıdan görevlere müdahale etmeleri engellenecek. Ayrıca normalde görev almak için NPC aramak gerekirken Ultima X: Odyssey dünyasında seviyemize göre NPC'ler bizi bulup görev verecek. Bu şekilde görevler arasında boş yere zaman kaybetmemiz de engellenecek.

Ultima X: Odyssey'de oynanabilecek altı değişik ırk bulunuyor: Human, Elf, Orc, Gargoyle, Pixie ve Phoda. Path adı verilen dört sınıf var ve bunlar da kendi altlarında Disciples adı verilen üç sınıfa ayrılıyor. Karakter geliştirmek için erdemleri (virtue) geliştirmek gerekecek. Karakter yeterince gelişip sekiz erdemde de usta olunca Avatar alacağız. Oyunun grafikleri ve arabirimi inanılmaz ölçüde geliştirilmiş.

Ultima X: Odyssey'in bu kış çıkması bekleniyor. Hiçbir Ultima fanatiğinin kaçırmaması gereken bir oyun Ultima X: Odyssey. Web sitesine www.uxoo.com adresinden ulaşabilirsiniz.

PlanetSide

Her karakterin bir oyuncu olduğu zeki bir evrendeyiz...

Galaksinin bilinmeyen bir noktası ve bilinmeyen bir tarih... İnsanoğlu belki de tarihindeki en karmaşık ve en teknolojik dönemi yaşamakta. Her şey insanoğlunun araştırmak için geldiği ıssız bir gezegende başlar. Gezegen üzerinde canlıya rastlayan olmaz; ancak kimsenin aklına bile gelmeyecek bir teknoloji ile karşılaşılır. Bu teknoloji sayesinde saniyede yüzlerce insan klonlanabilmektedir. Bunun yanında silah, araç-gereç ve vasıtalar da aynı şekilde birbiri ardına isteğe bağlı olarak çoğaltılabilirler. Bu karmaşa içinde üç büyük grup oluşur: Vanu Sovereignity, Terran Republic ve New Conglomerate. Ve insanlık hiç bitmeyecek bir savaşın içine girer. İnsanlar artık sadece askeri meslekler olan keskin nişancılık, casusluk, doktorluk ve hacker'lıkla ilgilenir.

Klasik bir konunun iyi işlendiği bir oyun PlanetSide. Oyunda 3 tane ırkımız var ve koca topraklarda çeşitli görevlerde birbirinizle savaşarak, rütbe kazanarak bir yerlere gelmeye ve karakterinizi geliştirmeye çalışıyorsunuz.

PlanetSide'da karşılaşacağınız her karakter, çarpıştığınız her asker sizin gibi bir oyuncu tarafından yönetiliyor. Amaç gruplar halinde hareket ederek rakiplere ait kaleleri ele geçirmekten ibaret değil sadece, ama ana hedef bu... Öldüğünüz anda, klonlama makinesinde yeniden hayata dönüyorsunuz ve herhangi bir ücret ödemeden istediğiniz silahı ve aracı alabiliyorsunuz. Ancak bu silah ve araç çeşitliliğinden faydalanabilmek için oyun içinde seviye atlamanız, bunun sonucunda da bazı sertifikalara sahip olmanız gerekiyor. Bu da oyunun zorlu level atlama sistemine tekabül ediyor!

Oyunda aynı zamanda zırhlar, silahlar, araçlar için özel bir sertifika (ehliyet) sistemi geliştirilmiş. Savaşlarda topladığınız puanları ve çalışarak edindiğiniz silah ya da araç kullanma yeteneklerinizi geliştirip kendinizi seçtiğiniz birimleri kullanmak üzere eğitebiliyorsunuz. Örneğin bir pilot olmak ya da bir tank birimini kullanmak için ayrı ehliyetlere ihtiyacınız var, bu da savaşarak ve rütbe kazanarak oluyor.



Takım çalışmasını sevmiyorsanız, bütün dünyaya karşı oynamaya meraklıysanız PlanetSide'da yaşam çok zor.

Savaşta kazandığınız puanlarla bilgilerinizi birleştirdiğinizde, zamanla insanların size saygı duymasını ve rütbenizin artmasını sağlıyorsunuz. Bu durum da size bir komutan olma şansını veriyor.

PlanetSide'da 3 farklı ırk olduğunu söylemiştik: Terran Republic, Vanu Sovereignty ve New Conglomerate. Hepsinin birbirinden farklı özel silahları/araçları ve dünya üzerinde çeşitli şehirleri var. Terran Republic'in günümüzdeki gibi maddesel şeyler üzerinde yoğunlaşması, Vanu Sovereignty'nin ise gelişimini daha çok ışın ve enerji silahları üzerine kurması gibi açık farkları var. Ama merak etmeyin, tüm ırklar dengeli bir güç sistemine sahip. Oyundaki zırhlar ve araçlar ise ayrıntılarıyla aşağıda...

Zırhlar

Standard exo-suit

Oyuna başlarken üzerimizde olan ilk zırhımız. Bir silah ve bir tüfek taşımamıza izin veriyor.
koruma: 50
kapasite: 1 handgun cinsi silah, 1 tüfek cinsi silah
sertifika: standart

Agile exo-suit

Öldükten sonra ya da oyuna başladığınızda bir ekipman terminalinden herhangi bir sertifika gerekmeden alabileceğiniz diğer bir koruma.
koruma: 100
kapasite: 2 handgun pistol, 1 tüfek
sertifika: standart

Reinforced exo-suit

Öncekilerin daha geniş kapasitelisi. Yanınızda daha fazla eşya taşımanıza olanak veriyor.
koruma: 150
kapasite: 2 pistol handgun, 2 tüfek
sertifika: Reinforcet exo-suit yeteneği

Infiltration suit

Gizli görevleri için kendinizi saklayıp düşmanın arasına sızmanız için en elverişli zırh.
koruma: 0
kapasite: 1 handgun pistol
sertifika: infiltration suit ability

Mechanized Assault exo-suit (MAx)

Kendi içinde silah entegresi bakımından 3'e ayrılıyor ve askeri birlikleri, uçan birimleri ve ağır zırhlı araçları hedef alıyor.
koruma: 650
kapasite: Belli bir silah kapasitesi yok çünkü zırhımız kendi silahı ile entegreli şekilde geliyor.
sertifika: maksimum

Araçlar

Advanced mobile station
Gerekli malzemeler deposu ve spawn point. Eğer elinizde bundan bir tane varsa ve savaşın eşiğindeyken bunu savaş meydanına yakın bir yere getirdiğinizde grubunuz ve arkadaşlarınız buradan spawn olup savaşa katılabilecek.

Advanced nanite transport
Kurduğumuz mobile station'ın elektrik ve enerjisini sağlaması için gerekli.

Basilisk
Dört tekerlekli, sizi korumaya yetecek silahlara sahip, oldukça hızlı ve kullanışlı.
özellik: saldırı ve eskort aracı
silah: 12mm'lik chaingun
kapasite: 1 kişi

Deliverer
Sizi savaş alanına hızla yetiştirecek, iki de güzel silahı bulunan araç. Fazla hızlı değilse de koşacağınız yolu kısaltacağı kesin!
özellik: asker taşıma
silah: 2 tane 20 mm top mermisi
kapasite: 5 kişi

Enforcer
Çok etkili bir roket launcher ile entegre edilmiş, gelişmiş bir jip. Roket launcher'ı 360 derece dönebildiği için rahat bir saldırı açısına sahip.
özellik: saldırı ve eskort
silah: özel roket launcher
kapasite: 2 kişi

Galaxy
Savaş sırasında cephelerin arkasına uçak ile asker sızdırmaya çalışan generallerin favori aracı!
özellik: askeri taşıma uçağı
silah: 20 mm'lik 3 tane chaingun
kapasite: 12-15 kişi

Harasser
Enforcer'ın bir düşük modeli. Daha rahat kullanışa ama daha zayıf korumaya sahip.
özellik: saldırı, eskort
silah: 12 mm'lik döner chaingun
kapasite: 2 kişi

Liberator
Orta çapta bir orduya büyük hasarlar verebilecek bir araç.
özellik: bomba uçağı
silah: liberator bombaları, 25 mm'lik cannon, 25mm'lik ağır otomatik
kapasite: 3 kişi

Lightning
İlk hafif tankımız. 75 mm'lik top mermisi de gayet zarar verici!
özellik: hafif tank, saldırı / escort
silah: 75 mm'lik top mermisi, 12 mm'lik döner chaingun
kapasite: 1 kişi

Mosquito
Çok hızlı ve kullanışlı. Radarlar tarafından yakalanamasa da vurulması kolay bir hedef.
özellik: hafif saldırı uçağı
silah: 12 mm'lik chaingun
kapasite: 1 kişi

Reaver
Tank killer olarak biliniyor. Roketatarıyla etkili bir savunma, saldırı ve eskort aracı.
özellik: hafif hava yardım destek uçağı
silah: 20 mm otomatik silah, roketatar
kapasite: 1 kişi

Skyguard
Uçaklar olur da onlara karşı uçaksavar birimleri olmaz mı? Bu iki kişilik jipe monte edilmiş flak cannon'lar tam bir uçak katili.
özellik: anti uçak aracı
silah: flak cannon'ları, 12 mm'lik chaingun
kapasite: 2 kişi

Sunderer
Yoldaki ani saldırılar için de yeterince kuvvetli ve güvenli.
özellik: ağır zırhlı oyuncu taşıma ünitesi
silah: 2 tane 75 mm' lik tank mermisi
kapasite: 11 kişi

Wraith
Aracın sağladığı görünmezlik özelliğiyle düşman birliklerini inceyen ve aralarına sızan ajanlar için.
özellik: gizli görev aracı
silah: yok
kapasite: 1 kişi

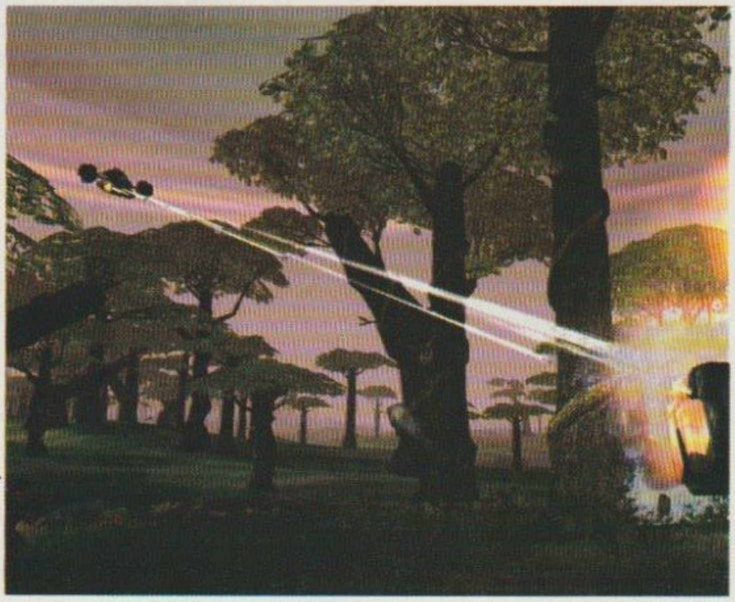
Vanguard
360 derece dönebilen top atar ile sağlam zırhı sayesinde savaş alanlarında bolca boy göstermeye başladı.
özellik: orta zırhlı tank
silah: 150 mm'lik tank mermisi, 20 mm'-lik chaingun
kapasite: 2 kişi

Magrider
Sağa ve sola direkt hareket edebilmesiyle çok avantajlı.
özellik: orta zırh tank
silah: ağır rail ışını, hafif puls enerjisi
kapasite: 2 kişi

Marauder
Bu özel jip, büyük alanlara tahribat vermek için tasarlanmış.
özellik: ağır zırhlı saldırı jipi
silah: yüksek frekans bomba, 12 mm'lik chaingun
kapasite: 3 kişi

Eğer FPS oyunlarından hoşlanıyor ve sınırsızca oynayabileceğiniz geniş bir dünya arıyorsanız PlanetSide kesinlikle iyi bir seçim. Burada sıraladıklarımız dışında oyunda keşfedilecek daha bir sürü ayrıntı ve özellik var. Oynadıkça tadına varacağınızı düşünüyorum. www.planetside.com adresinden de oyun hakkındaki diğer ayrıntılara ulaşabilirsiniz.

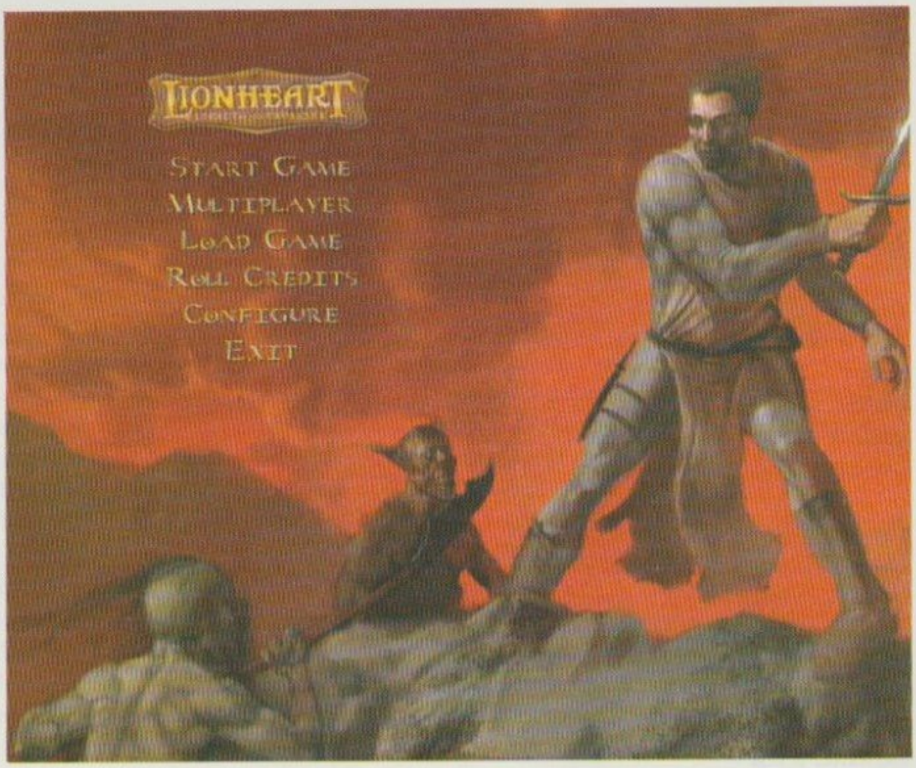
Volkan Alkan



Lionheart: Legacy of the Crusader

Önceki hafta incelediğimiz Lionheart'ın ilk ipuçları...

Black Isle'ın didinip geliştirdiği son RPG'si Lionheart'ı oynamaya başladınız ama o kadar çok özellik var ve hepsi oyunun gidişatında öylesine etkili ki doğru yapıp yapmadığınızı bilemiyorsunuz. Bir karakter yarattınız ama çok içinize sinmediği için oyuna yeniden başlamak gibi düşünceleriniz de var. Öyleyse, buyurun, "Perk'ler" ile başlayalım. Arkası gelecek...



Perk nedir?

Fallout'tan da tanıdığımız ve "special" denen sistem içinde yer alan perk'leri karakteriniz belli sayıda level atladıkça alırsınız. Lionheart'ta ilk perk'ümüzü 2'nci level'da alacağız ve bundan sonra her üç level'da bir (5, 8, 11 diye gidiyor) perk alma şansımız var. Farklı level'daki, farklı skill'lere sahip, farklı statları olan karakterlerin alabileceği perk'ler de farklılaşıyor. Bir de kademeli perk'ler var ki bunların üst kademelerini aldıkça gücü de artıyor. Biz tüm perk'leri sırayla anlatalım ve "almazsam rahat edemem" dediğiniz bir tanesi varsa yolunuzu ona göre çizin.

Adrenaline Rush

Dövüş sırasında güç duruma düştüğünüzde işe yarayan, hayat kurtarıcı bir perk. Canınızı (hit point hatta HP) yarıladığınız noktada devreye girip +1 Agility (çeviklik, kısaca A) ve Strenght (güç, kısaca S) kazandıracak. HP'niz dörtte birine indiğinde bir kez daha +1 A ve S verir.
Kademe sayısı (Rank): 1
Gerekenler: Level: 5

Ancestral Armor

Atalarınızın ruhu bedeninizi korumak için Tribal Magic Protective Branch'inize 15 puan eklerler. Nur içinde yatsınlar!
Kademe: 1
Gerekenler: Tribal Protective: 30, Level: 5

Backstab

Sneak modda iken bir düşmana arkadan saldırdığınızda ıskalamazsanız yüzde 50 daha fazla zarar verirsiniz. İkinci kademeye geçtiğinizde bu değer yüzde 50 daha artar.
Kademe: 2
Gerekenler: Agility: 7, Sneak: 50

Bonus HtH Damage

Silahsız dövüşlerde verdiğiniz hasar üst sınırda olacaktır. Bu perk'ün her kademesinde silahsız dövüşler için hasar gücünüze +2 eklenir.
Kademe: 3
Gerekenler: Agility: 6, Strenght: 6, Level: 5, Unarmed skill: 50

Bonus Ranged Damage

Ok ve diğer menzilli silahlardaki gelişiminiz daha bir hızlı ve ölümcül olacak. Bu perk'ün her bir kademesinde menzilli silahlar için +3 hasar var.
Kademe: 2
Gerekenler: Agility: 6, Luck: 6, Level: 5

Bonus Rate of Fire

Yine uzun menzilli silahlarda işe yarayan bir perk. Oklarınızı daha hızlı çekip fırlatmanızı sağlar, üstelik hedefi tutturma konusunda negatif bir etki olmaksızın.
Kademe: 1
Gerekenler: Ranged Weapons skill: 50, Agility: 7, Intelligence: 6, Level: 14

Brutish Hulk

Oyunun başında Feralkin ırkını seçmek için bir sebep. Her level atlayışınızda iki kat HP kazanırsınız.
Kademe: 1
Gerekenler: Strenght: 7, Level: 5, Feralkin

Cold Soul
Kullandığınız buz temelli tüm büyüler ve nesneler bu perk sayesinde yüzde 15 daha fazla hasar verir.
Kademe: 1
Gerekenler: Thought/Ice: 40

Damage Resistance
Her kademesinde Crushing (kırılma), Piercing (delinme) ve Slashing (kesilme) hasarına karşı direncinizi yüzde 10 artıran bir perk.
Kademe: 3
Gerekenler: Endurance: 6 Luck: 6 Level: 5

Dark Majesty
Tüm yakın dövüş skill'lerinize +3, zehirlenmeye karşı yüzde 10 direnç, her level'da +1 skill ekler. Favori perk'ünüz olmaya aday.
Kademe: 1
Gerekenler: Perceptin ve Intelligence 7'nin altında olmalı, Level: 11

Deadly Accuracy
Ranged Weapon skill'ine 20 puan eklenir.
Kademe: 1
Gerekenler: Ranged: 40, Agility: 5

Die Hard
HP'niz yüzde 20 oranında düştüğünde tüm direnç puanlarınız yüzde 20, armor class'ınız da 5 puan artar.
Kademe: 1
Gerekenler: Endurance: 6

Disease Ward
Tüm Disease hasarlarını ortadan kaldıran bir perk. Fazla da bir şey istemiyor.
Kademe: 1
Gerekenler: Endurance: 5 Level: 5, Venom Ward perk'üyle birlikte kullanılamaz.

Displacement
HP'niz yüzde 20 oranında düştüğü andan itibaren görüntünüz silikleşmeye başlar. Armor Class'ınız +10, Agility +1 kazanır. Mana regeneration'ı iki katına çıkar.
Kademe: 1
Gerekenler: Perks/Die Hard, Level: 11

Divine Privilege
Divine Magic altındaki Divine Favor'a 15 puan ekler.
Kademe: 1
Gerekenler: Divine Favor: 40 Level: 5

Divine Protector
Divine Magic altındaki Protective'e 15 puan ekler.
Kademe: 1
Gerekenler: Divine Protective: 40, Level: 5

Dodger
Her bir kademesi Armor Class'ınıza 5 puan ekler. Ayrıca Evasion skill'inize 3 puan eklenir.
Kademe: 2
Gerekenler: Agility: 6 Level: 5

Earthen Contact
Tribal Magic büyülerine giden manayı yüzde 15 azaltır.
Kademe: 1
Gerekenler: Tribal Magic'deki bir dalda 100 skill, Charisma: 6, Perception: 6

Educated
Her level'da +2 skill verir. Düşük level'lardayken almanızda fayda var.
Kademe: 1
Gerekenler: Intelligence: 6, Level: 5

Eloquence
Speech yeteneğinize 15 puan ekleyerek diyaloglarda daha fazla ve olumlu seçeneğiniz olmasını sağlar.
Kademe: 3
Gerekenler: Speech: 30

Enlightenment
Tüm Divine Magic büyülerine yüzde 15 daha az mana harcamanızı sağlar.
Kademe: 1
Gerekenler: Divine Magic altındaki değerlerden biri 100 olmalı, Charisma: 6, Perception: 6

Fire Evasion
AC'nize 2 eklenir ve ateşle yapılan tüm saldırılarda yüzde 15 daha az hasar alırsınız.
Kademe: 1
Gerekenler: Agility: 6, Pyromania perk'ünü alamazsınız

Fortune Finder
Ölü düşmanlarınızın üstünden normalde orda olmaması gereken paralar çıkar. Şans işte.
Kademe: 1
Gerekenler: Luck: 8

Gain Agility
Agility'nize sürekli olmak üzere +1 verir (Aynı durum Gain Charisma, Gain Endurance, Gain Intelligence, Gain Luck, Gain Perception, Gain Strenght perk'leri için de geçerlidir, tek tek yaz[a]mayacağım).
Kademe: 1
Gerekenler: Level: 11

Ghost
Sneak skill'iniz yüzde 20 gelişir.
Kademe: 2
Gerekenler: Sneak: 50, Level: 5

Grace Under Fire
HP'niz yüzde 40 oranında düşerse 1 Perception ve 15 Ranged Weapon puanı kazanırsınız.
Kademe: 1
Gerekenler: 10'dan az Perception, Level: 11

Here and Now
Anında bir level kazanırsınız.
Kademe: 1
Gerekenler: Level: 8

Hide of Scars
Ateş hariç tüm dirençleriniz yüzde 6 artar. Fakat karizmadan -1 yiyoruz.
Kademe: 1
Gerekenler: Endurance: 6 Level: 11

Inherited Resistance
Poison ve Disease direnciniz yüzde 10 ve her ikisinin eşiği de 1 artacak.
Kademe: 1
Gerekenler: Endurance: 5 Level: 2 (daha üstünde kullanılamaz)

Lifegiver
Her seçtiğinizde 6 HP verir.
Kademe: 2
Gerekenler: Endurance: 4 Level: 5





Lightning Rod
Elektrikle ilgili tüm büyüleriniz yüzde 15 daha etkili olacaktır.
Kademe: 1
Gerekenler: Thought Magic/Electrical: 40

Mark of Fire
Bu kez de ateşle aranız iyi. Ateşle ilgili tüm büyüleriniz ve nesneleriniz yüzde 15 daha fazla hasar verir.
Kademe: 1
Gerekenler: Thought Magic/Fire: 40, Cold Soul'la birlikte bulunamaz

Master of Domination
Başkalarının zihnine girmek hiç bu kadar kolay olmamıştı. Tribal Magic altındaki Domination'a 15 puan ekleyin. (Aynısı Master Necromancer, Master Thief, Master Trader, Mastery of Fortitude, Mastery of Fury, Mastery of Smiting için de geçerli)
Kademe: 1
Gerekenler: Domination: 40, Level: 5

More Criticals
Her seçtiğinizde "critical hit" şansınızı yüzde 5 artıran bir perk.
Kademe: 3
Gerekenler: Luck: 6, Level: 5

Observant
Tuzak ve gizli kapıları bulmanızı sağlayan Traps/Secret Door skill'inize 25, Lockpick'e 5 yazan bir perk.
Kademe: 1
Gerekenler: Perception: 5, Find Traps Secret Doors: 30

One-Handed Weapon Finesse
Tek elle kullandığınız silahlarda 10 puan daha yetenekli olacaksınız.
Kademe: 1
Gerekenler: One Handed Melee: 55

One-Handed Weapon Specialization
Tek elle kullandığınız silahlarda +3 hasar verme ve +5 skill avantajı sağlar. Bir üstteki perk'ü almadan kullanamazsınız.
Kademe: 1
Gerekenler: One Handed Melee: 100

Power from Beyond
Her level'da +1 Healing Rate bonusu ve 1 ekstra skill puanı veren bir perk'ümüz. Kullanmak için Sylvant ya da Demokin olmanız gerekiyor.
Kademe: 1
Gerekenler: Intelligence: 5, Level: 5

Pyromaniac
Ateşle ilgili büyülerinizde ve silahlarınızda yüzde 10 daha fazla hasar verirsiniz.
Kademe: 1
Gerekenler: Intelligence: 5, Level: 8

Rejuvenation
İyileşme hızınıza (Healing Rate) +1 veren, sevdiğimiz bir perk.
Kademe: 1
Gerekenler: Endurance: 5

Retribution
Düşmanlarınıza vereceğiniz Crushing, Piercing ve Slashing hasarının yüzde 10 artmasını sağlar.
Kademe: 1
Gerekenler: Level: 8

Salesman
Diplomasi yeteneğinize yüzde 10 ekleyen bu perk, alışverişlerde de yüzde 10 indirim sağlıyor.
Kademe: 1
Gerekenler: Barter: 50, Level: 5

Snake Eater
Poison direncinize yüzde 30 destek sağlayan bir perk'ümüz. Venom Ward'la aynı anda kullanılaması tek sorunu.
Kademe: 2
Gerekenler: Endurance: 3, Level: 5

Spirit Guide
Bulup aldığınız spirit'lerden yüzde 10 daha fazla mana elde edersiniz.
Kademe: 1
Gerekenler: Charisma veya Perception: 7

Superior Senses
Perception'a +1, Find Traps/Secret Doors yeteneğine 15 puan ekleyen bir başka perk.
Kademe: 1
Gerekenler: Perception: 5, Level: 14

Swift Learner
Her deneyim kazandığınızda (experience) puana bir yüzde 5 ekleyen, uzun vadede son derece faydalı bir perk.
Kademe: 2
Gerekenler: Intelligence: 4

Thief
Bir defalığına da olsa Lockpick, Find Traps/Secret Doors ve Sneak skilerinize 10 puan eklenir.
Kademe: 1
Gerekenler: Level: 2

Thought as Armor
Düşünce gücüyle kendinizi korumak için kullanabilirsiniz. Thought Magic altındaki Protective'e 15 puan ekler mesela.
Kademe: 1
Gerekenler: Thought Magic/Defensive: 30, Level: 5

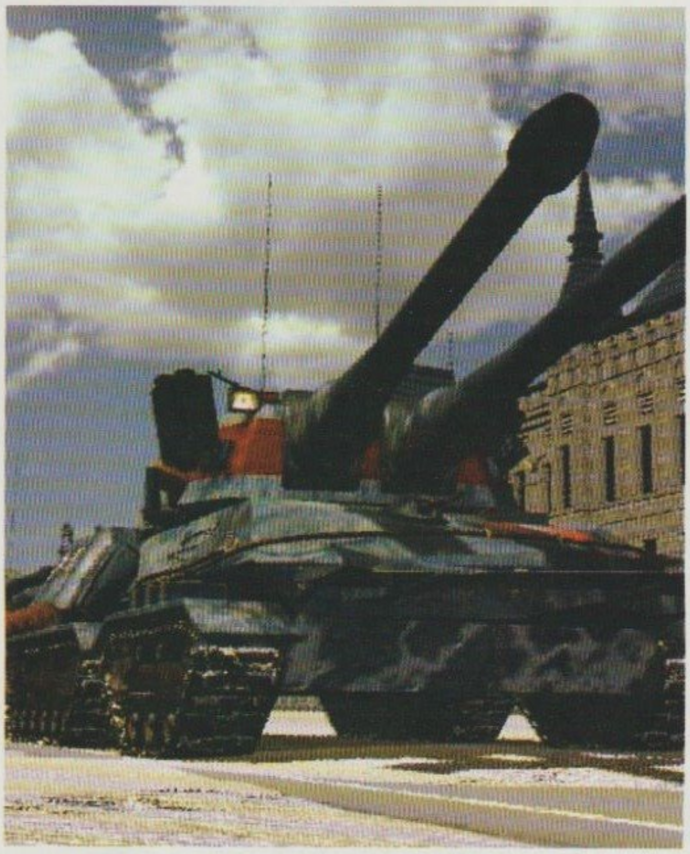
Tough Hide
Feralkin ve Sylviant'lar için... 5 puan AC için yüzde 5'de her tür direnç gücünüz için destek sağlar.
Kademe: 1
Gerekenler: Endurance: 8'in altı, Level: 11

Undead Glory
Canlandıracağınız tüm zombiler ve iskeletler yüzde 15 daha fazla HP'ye ve +1 damage bonusa sahip olacaklar.
Kademe: 1
Gerekenler: Tribal Magic/Offensive/Raise Undead: 50, Intelligence: 6

Weapon Handling
Agility'nize 1, tek ya da iki elle kullandığınız silahlardaki yeteneğinize 3 puan ekleyen perk.
Kademe: 1
Gerekenler: Agility: 5, Level: 14

Hile Kodları

4500 yıl önce Babilliler oyunu bulduğunda ilk hileyi kim bulmuştu acaba? Kesin Asurlulardır, onlar paranın icadında da sorun çıkarmıştı



C&C Red Alert 2

20 tank
Oyunu yüklerken **XPEINA518** yazın.
Bu, oyuna 20 tankla başlamanızı sağlayacak.

Sovyet konvoyu görevini geçme
Bir konvoyu tahrip etmeniz gereken görevi bir dakikadan az sürede geçebilirsiniz. Bunun için görevin başında kuzeye doğru gitmekte olan konvoyu tüm güçlerinizle takip edin. Sonra tüm ateş gücünüzle saldırın.

Herhangi bir yerde üs kurma
Mevcut üssünüze bağlı olmayan yeni bir üs kurmak için önce bir yapının yanına silo inşa edin. Sonra istediğiniz noktaya kadar siloları yükseltin. Daha sonra siloları satın ve üssünüzü kurun.

Kolay para
Kendinize kışla kurduğunuzda etrafına duvar örün. Eğitim alan her biriminiz size para kazandıracak.

Deimos Rising

Oyun sırasında **[é]**ye basın ve **[supermunki]** yazın, sonra ilgili hilenin kodunu girin.

alllevels	tüm level'ları açma
life	ekstra can
accuracy	%100 kesinlik
funds	ekstra para
score	ekstra puan
shields	ekstra kalkan

Insane

Ana menüde ilgili hilenin kodunu girin.

gokartz	küçük tekerlekler
bigfootz	büyük tekerlekler
bigheadz	büyük başlı sürücüler
boxerz	büyük eller ve ayaklar
ineedmoremaps	tüm haritalar
manonthemoon	ayda yerçekimi
glued	yapışkan yüzey
terraformer	harita oluşturma
greasy	kaygan yüzey
ineedmorecars	tüm arabaları çözme

World War II: Frontline Command

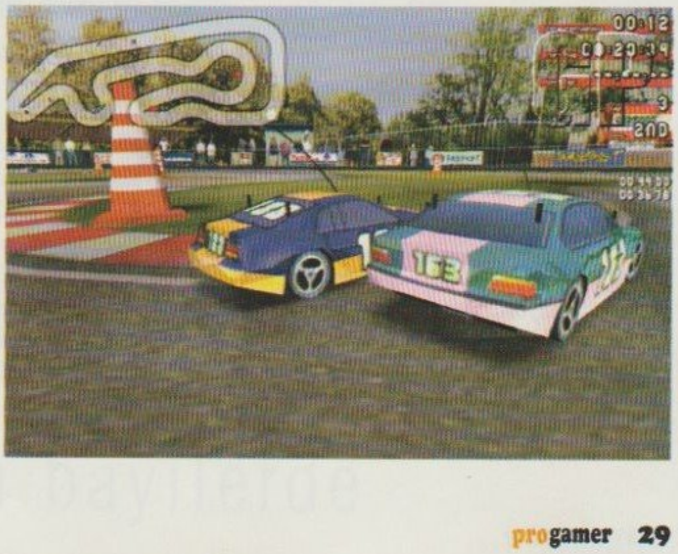
Oyun sırasında **[Ctrl]** ve **[Enter]** tuşlarına basarak bir komut satırı açın. Daha sonra aşağıdaki kodları girin.

strong man	tüm birimler için sağlık
keep ammo	tüm birimler için sınısız cephane
get shermon tank	shermon tankı kazanın
get mortel infantry	ölümlü piyadeler
get recon infantry	barışçı piyadeler
get rifle infantry	keskin nişancı piyadeler
get HMG infantry	HMG piyadeleri
get ammo supply truck	cephane yüklü kamyon
get field gun	yarı yüklü kamyon

Big Scale Racing

Oyun sırasında aşağıdaki kodlardan birini girin ve **[Enter]**a basın.

gimmepoints	puan alma
easywayout	sonraki kupayı çözme
lazybastard	tüm arabaları çözme
scareme	monster truck sınıfını çözme



İşte geldik burdayız

Mektup sayfalarını diğerlerinden ayıran nedir? Otuz kadar sayfa sonra nihayet söz söyleme sırası size geliyor. Madem öyle, buyrun konuşun…

Merhaba ProGamer Dergisi,
Derginizin bütün sayılarını aldım. Verdiğiniz posterler şu an duvarlarımı süslüyor. Bilgisayarımın hafızası verdiğiniz oyun demoları ve programlarla doldu. Verdiğiniz yoğun tekerler (CD demek istiyorum, TDK öyle diyor) çok güzel bir sürü yararlı programla dolu. Sorularım şöyle:
1) Mandrake Linux 9.1 kuracağım. PC'mde şu anda Win98SE kurulu. Linux'ta oyunlarla ilgili bir sorun yaşar mıyım? Sorun yaşarsam bunu nasıl giderebilirim?
2) Empire Earth adlı oyun neden tutmadı? Ben o oyunu zevkle oynuyorum.
3) Sayfa sayınız ÇOOK az! Buna bir çözüm bulun!
4) Counter-Strike oyununun 1.5 sürümünü derginizde yayınlamanız mümkün mü?
5) Red Alert 2 oyununun bir hilesi yok mu?
6)Half-Life oyununda konsolu bir türlü indiremiyorum. Hedefe ne yazmam gerek?

Dinçer linux_m@n Saygılı

Hayatına böyle bodoslama girmiş olmamız ne güzel. İnşallah daha çok poster vereceğiz ve dört bir yanını ProGamer saracak (hırs yaptım).
1) Maalesef birçok oyun Linux üzerinde çalışmadığı için, evet sorun yaşarsın. Bir çözüm olarak hem Windows hem Linux kurmanı önerebiliriz ama bu iki sistem de birbirlerini pek sevmediklerinden PC'yi daha kırılgan hale getirebilir ve ne zaman sorun çıkacağı belli olmaz.
2) Empire Earth tutmadı değil, oyun bayağı bir sevildi. Ama tabii artık her yıl çok sağlam 3-5 RTS çıktığından hala 2001'in oyunlarını oynayan çok insan bulmak mümkün değil. Bu yıl çıkan Rise of Nations bile (muhteşem olmasına rağmen) kısa sürede gündemden düştü. Çok çabuk tüketiyoruz çok.
3) Sayfa sayımız az mı? Ama dikkatini çekmedi mi, biz haftalık dergiyiz! Yani daha fazlasını yapsak biraz zor olmaz mı? Hem incelenen oyunların ve haberlerin kalitesi, hem de derginin çalışanları olarak ruh ve beden sağlığımızı muhafaza edebilmemiz açısından şimdilik 32 iyi bence. İlerde bir çılgınlık yaparsak, bilemem tabii…
4) Açıkçası dergice CS'ye ne CD'de ne sayfalarda çok da yer vermek istemiyoruz. Çünkü zaten her yerden bulabileceğiniz, fazla popüler bir mamul haline geldi CS. Daha yeni şeylere yer vermek istiyoruz.
5) Var, olmaz mı… Hile sayfasında.
6) Hedefte sona "-console" yaz.

Derginizi 2. sayısından itibaren almaya başladım. Bana göre gerçekten kaliteli bir dergi. Sayfa sayınız haftada bir olduğu için az tabii. Ama 1 ay boyunca düşündüğümüz zaman gerçekten fazla sayfa ediyor. Özellikle derginizin tasarımı çok güzel. Ayrıca verdiğiniz CD de çok kaliteli. Her hafta olmasına rağmen çok iyi oyunlar ve programlar oluyor ve hepsi sorunsuz çalışıyor. Size 2 sorum olacak.
1) Ben Win98'den e-mail adresime tıkladığım zaman boş beyaz bir sayfa çıkıyor. Bunu nasıl düzeltebilirim?
2) Benim ekranım 15" ve 1024x768 olmuyor. CM 4 ise 1024x768 istiyor diye bir duyum aldım. Acaba bu doğru mu, doğruysa benim monitörümde bir sorun mu var?

Ersen TEKİN "crAzyah2o"

Teşekkür edip cevapları veriyoruz biz de hemen.
1) Soru çok açık değil. Bir e-mail programı kullanıyorsan ve orada e-maillerini göremiyorsan programda bir eksik gedik olabilir. Kaldırıp yeniden kurmanı ya da güncellemeni öneririm.
2) 15 inç monitörün 1024x768'i desteklememesi normal tabii ve CM4 daha düşük çözünürlükte oynanamıyor. Bir an önce bir 17 inç edinmeni dileyerek hoşça kal diyoruz…

ZiggyStardust

pro gamer
Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

11 Eylül 2003 / Sayı: 6

İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazıişleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk
serpil@progamermag.com

Editör
Esra Akın
esra@progamermag.com

Serkan Ayan
serkan@progamermag.com

Yazı İşleri
Volkan Alkan
volkan@progamermag.com

Tayhan Memir
tayhan@progamermag.com

Özberk Ölçer
ozberk@progamermag.com

Görsel Yönetmen
Gökhan Tüzüngüç
gokhan@progamermag.com

Grafik Tasarım
Maynajans Reklam Tanıtım Hizmetleri
Tel.(0212) 528 80 55

İdare Merkezi
Sinanpaşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han
No.:16 Kat:4 D.22 Beşiktaş / İSTANBUL
Tel.: (0212) 258 17 04

Basıldığı Yer
Print City Tesisleri
Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi
Samandıra/İSTANBUL

İletişim
progamer@progamermag.com

MEDİ GRUP "İLETİŞİM KÖPRÜSÜ"
0212 - 354 33 00

Genel Müdür
Can Çağdaş

Genel Müdür Yardımcıları
Meltem İnanç (Satış)
Hakan Acar (Pazarlama)
Erhan Özdemir (Finans)

Pazarlama Direktörü
Tülay Tosun

Reklam Grup Koordinatörü
Emre Cem

Reklam Grup Müdürü
İsmail Arıcı

Rezervasyon ve Teknik Hizmetler Direktörü
Melek Barutçugil

Rezervasyon
Tel.: (0212) 354 33 98
Faks: (0212) 354 33 77

ISSN 1304-3811
Fiyatı: 1.500.000 TL.
Hediyesi Sabah Gazetesi

Aoles - 4

İniş pistinde kontrol muhafızlarından biri Necro'ya doğru yaklaştı: "NUA511 no'lu gemi iki dakika içinde piste inmiş olacak efendim. Lütfen görev emrinizi onay için verebilir misiniz?" Necro görev emir belgesini muhafıza uzattı. Muhafız, "Tapınağa götürmek üzere ceset teslimi alacaksınız demek!" dedi. "Evet. Nillus 5. madeninden Dilanos Ecuriet'in bedenini..." dedi Necro.